9/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 131

Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien, Spanien, Portugal (cont) € 4,20 € 2,99

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

VIDEOSPIELE

JETZT NUR 2,99 € +BONUS

RETRO • NEXTGEN • EXKLUSIV

Gigantischer PS2-Krimi

GTA SAN ANDREAS

So spielt sich das Gangster-Epos

Xbox-Fantasien

SUDEKI

Das edle Action-RPG im Test

Exklusiv für Gamecube

MARIO TENNIS • TALES OF SYMPHONIA
ADVANCE WARS • FIRE EMBLEM & CO.

Die ultimative Spielevorschau für Nintendos Gamecube

METAL GEAR SOLID 3

Exklusive Bilder und Infos! Solid Snake auf den Spuren von James Bond: Brandneue Details zu Story, Spielverlauf und Nahkampfsystem

4 198044 102999 09



SECOND SIGHT







XBOX





Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler…

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbrochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY™

KRANKES MARKETING

Die Branche gibt sich verschnupft: Marketing, Fachpresse und vor allem die Videospiel-Käufer. Der Grund ist nicht etwa die alljährlich grassierende Sommergrippe, sondern "DRIV3R" samt seinen unschönen Begleiterscheinungen. Angesichts von einigen euphorischen Rezensionen im In- und Ausland, aber nur knapp überdurchschnittlicher Produktqualität (MAN!AC-Wertung: 68% Spielspaß) witterten enttäuschte Käufer unlautere Machenschaften, Betrug am Leser.

Demzufolge kochten die Emotionen in diversen Internet-Foren über: Wüste Beschimpfungen und Bestechungsvorwürfe gaben sich ein Stelldichein mit Rücktrittsforderungen an die verantwortlichen Redakteure. Fadenscheinige Erklärungen wie "Unsere Testversion wies Fehler auf, aber Atari versicherte uns, dass diese bis zur finalen Fassung behoben werden" oder ein wenig aussagekräftiges "Mir hat's Spaß gemacht" werfen kein gutes Licht auf einige Vertreter der schreibenden Zunft.

Marketing-Maßnahmen der besonders pikanten Art setzten dem "DRIV3R"-Zirkus schließlich die Krone auf und veranlassten Spiegel Online sogar zu einem brisanten Netzkultur-Report: Die Rede ist von 'Viralem Marketing'. Hinter dem wissenschaftlich klingenden Begriff verbirgt sich – stark vereinfacht gesagt – das heimliche Schönreden von nicht so prallen Produkten. Im Falle von Ataris Cop-Action sollen Mitarbeiter einer britischen Medienagentur u.a. das Gamesradar-Forum unterwandert und mit 'Ich finde "DRIV3R" genial'-Beiträgen überflutet haben. Ziel dieser Guerilla-Aktion: Die negative Stimmung gegenüber besagtem Spiel umkehren und suggestiv für Kaufanreize sorgen. Laut Spiegel-Recherchen wurden die verantwortlichen Marketing-Soldaten dafür allerdings nicht von Publisher Atari bezahlt.

Wie dem auch sei: Die aggressive wie massive "DRIV3R"-Werbemaschinerie verhalf Undercover-Cop Tanner in vielen Ländern (darunter Deutschland und Großbritannien) unmittelbar zur Top-Platzierung in den Verkaufs-Charts. Da werden unangenehme Erinnerungen an ein ebenfalls ziemlich unfertig wirkendes, aber kommerziell ungemein erfolgreiches Lizenzmachwerk wach: "Enter the Matrix". Auch hier half ein populärer Markenname samt riesigem Werbeetat, ein mittelmäßiges Produkt millionenfach an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Gerade vor diesem Hintergrund steigt die Bedeutung einer unbestechlichen wie kompetenten Kaufberatung – und dafür steht MAN!AC seit über einem Jahrzehnt!

"Conker: Live & Reloaded" (Rare, 2005)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. September 2004. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Mit Marketing-Power und bekannten Markennamen zum Verkaufsschlager.

Wie stark beeinflussen Euch Werbung und populäre Brands? Lasst Ihr Euch schon mal von toll aufgemachten Anzeigen und TV-Spots zum Kauf verleiten oder konsultiert Ihr vor jedem Zücken der Geldbörse die kritischen MAN!AC-Tests.

MAN!AC-MEINUNG NR. 23

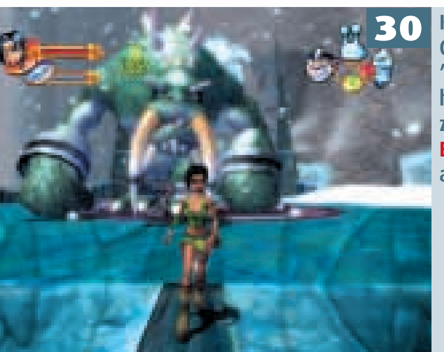
- (A) Tolle Werbung, tolles Spiel!
- (B) Ich bin auf eine Werbung hin schwach geworden, hab's danach bereut/nicht bereut. (Unzutreffendes bitte streichen)
- (C) Ich kauf' mir ein Spiel grundsätzlich erst nachdem ich den Test in der MAN!AC gelesen habe.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA



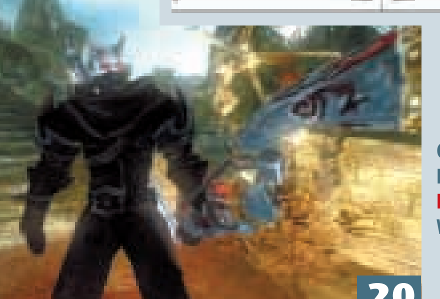
Schamlos: Vivendis Macho-Adventure Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude geht auf Tuchfühlung.



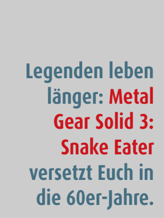
Kommt das große Comeback nach dem "Ghoulies"-Durchhänger? Wir inspizieren Kameo: Elements of Power auf Herz und Nieren.

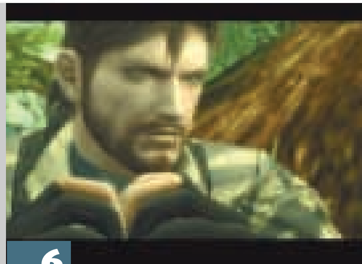


Würfel-Exklusiv: In unserem großen Gamecube-Überblick forschen wir nach frischem Nintendo-Futter.

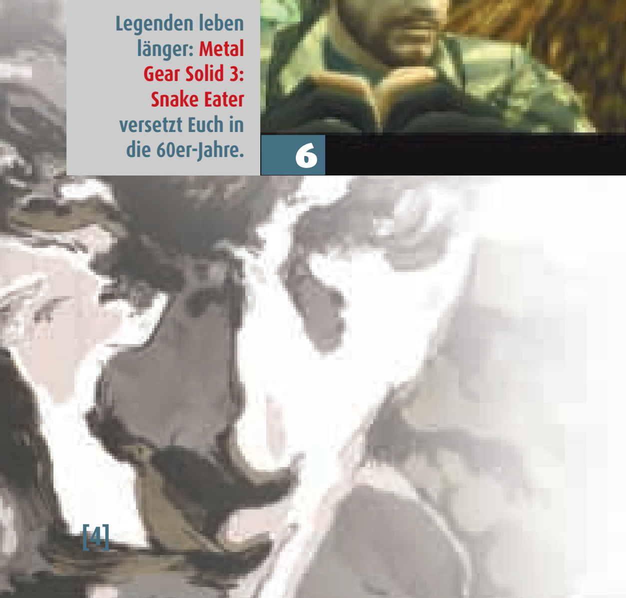


Gut oder Böse? Im Action-RPG Fable habt Ihr die Wahl.





Legenden leben länger: Metal Gear Solid 3: Snake Eater versetzt Euch in die 60er-Jahre.

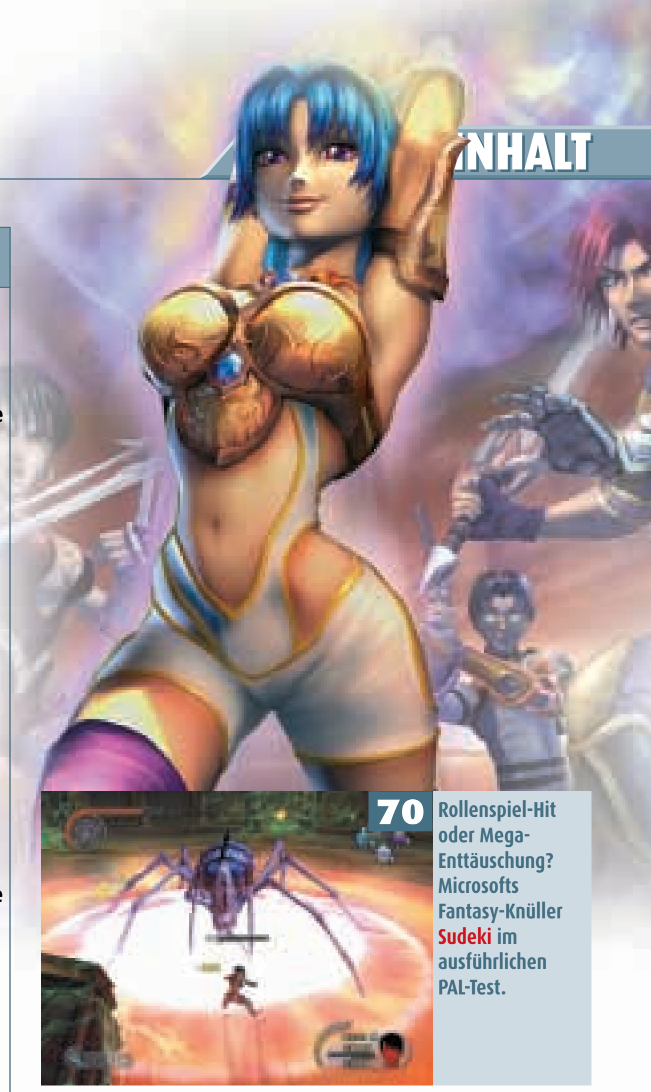


PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



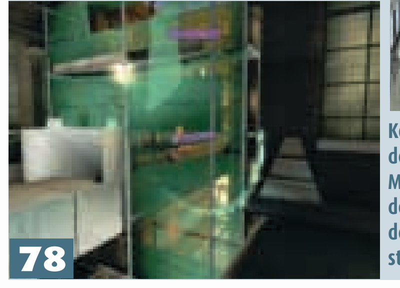
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

MAN!AC EXTENDED

70 Rollenspiel-Hit oder Mega-Enttäuschung? Microsofts Fantasy-Knüller **Sudeki** im ausführlichen PAL-Test.

76 Peter Parker muss wieder ran: Kann **Spider-Man 2** die Qualität des Vorgängers halten?



78 Konkurrenz aus dem DC-Lager: Macht **Catwoman** dem Spinnenmann den Spitzenplatz streitig?



46 Wie entsteht eigentlich ein Videospiel? In unserem Report **Projekt Pixel** verfolgen wir die Discwerdung von Konsolen-Software.



Metal Gear Solid 3

Snake Eater

Abtrünnige Wissenschaftler, Tarnanzüge und Schwammerlsuche – nur Konamis Stardesigner Hideo Kojima kombiniert solche Elemente zu einem Videospiel.

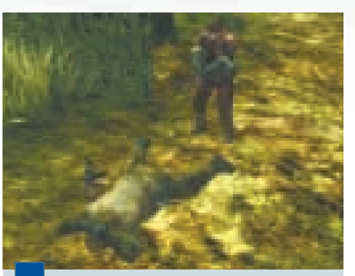


PS2 Gut getarnt: Im Sumpf verbergen sich neben bewegungshemmendem Schlamm im wogenden Schilf auch Krokodile,...

PS2 Trotz "Rambo"-ähnlichem Szenario sollten offene Schussgefechte besser umgangen werden – Ablenkung und Schleichen lautet die Devise.



PS2 ...die Ihr per Granate flugs zu Fertignahrung verarbeitet.



PS2 Wie im Vorgänger lassen sich Gegner bedrohen und ausrauben.

Die Welt in den Sechziger Jahren: Der Vietnam-Konflikt bahnt sich an, China zündet seine erste Atombombe und die Kuba-Krise endet fast in einem nuklearen Armageddon. Mitten im atomaren Wettrüsten droht die nächste Katastrophe: Ein sowjetischer Wissenschaftler bittet im Westen um Asyl. Der erschreckende Grund: Er bekam Angst vor seiner eigenen Schöpfung – einer neuartigen Nuklear-Waffe, die den Weltfrieden bedroht. Doch um den Forscher Sokolov zu befreien, bedarf es einer Soldatenlegende...

Unfreundliche Wildnis

Per Fallschirm wird der kampfgestählte Held in einer bergigen Dschungel-Region auf sowjetischem Boden abgesetzt. Doch nach der rauen Landung vermisst er ein wichtiges Utensil: seinen Rucksack. Beim Erkunden der bewaldeten Umgebung zeigt sich bald der hohe Detailgrad der Wildnis: Wogende Grasbüschel, blühender Erdboden und Sonnenstrahlen zwischen stämmigen Bäumen reizen die PS2-Technik aus. Die gewohnte Vogel-Perspektive schränkt die Sicht allerdings merklich ein. Bei genauerer Beobachtung offenbart sich aber die versteckte Tiervielfalt: Vögel ziehen ihre Kreise, Schlangen winden sich umher und Fische planschen in seichten Gewässern. Wie gut, dass unser Bildschirm-Soldat noch über sein treues Kampfmesser verfügt: Dank geübter Klingenhiebe verwandelt sich die Beute in nahrhafte Rationen. Auch Früchte und Pilze lassen sich flugs zu mehr oder weniger schmackhaften Fertigmahlzeiten verarbeiten, um Snake

▪▪▪ Hollywoodreif ▪▪▪

Die Männer hinter der filmischen Inszenierung von "MGS 3"

Der brillant inszenierte Fallschirmabsprung am Anfang des Spiels übertrifft selbst das "MGS 2"-Intro.

Der begnadete Designer Kyle Cooper machte sich vorrangig mit Intro-Sequenzen bekannter Hollywoodstreifen einen Namen. So visualisierte er u.a. die Eröffnung der beiden "Spider-Man"-Filme, "Identity", "Braveheart", "Die Mumie" und nicht zuletzt "Sieben". Nach dem "MGS 2"-Intro gestaltete er im dritten Teil nun eine atemberaubende Fallschirm-Sequenz.

Auf einen Kino-mäßigen Orchester-Soundtrack wurde ebenso nicht verzichtet. Wie schon im Prequel komponierte Harry Gregson-Williams die Musik. Er vertonte bereits Filme wie "The Rock", "Staatsfeind Nr. 1" oder "Armageddon". Nun fängt er mit ungewöhnlichen Instrumenten das vielfältige Ambiente des "MGS"-Dschungels ein.

Multitalent David Hayter schrieb schon die Drehbücher beider "X-Men"-Streifen. "MGS"-Veteranen kennen ihn seit dem ersten "Metal Gear Solid" als englische Stimme von Solid Snake. Nur wenige wissen aber, dass er auch den berühmten EA-Slogan "It's in the game" gesprochen hat.





Von links nach rechts: Der Intro-Designer Kyle Cooper, Komponist Harry Gregson-Williams und Snakes Stimme David Hayter.

PS2 Kletteraffe: Auf Bäumen bringt Ihr Euch in eine günstige Schussposition.

PS2 Sam Fisher lässt grüßen: Einen Wachmann im Schwitzkasten benutzt Ihr als Schutzschild, um seine Kollegen in Schach zu halten.

PS2 Sniper-Schnappschuss: Geduldige Naturen verstecken sich im Gras und lauern den Gegnern mit dem Scharfschützengewehr auf.

PS2 Snake beweist abermals famose Mimik in den Zwischensequenzen.

PS2 Autsch! Das Überlebensmesser sichert nicht das Überleben der Wachen.

bei Kräften zu halten. Denn mangelnde Ernährung schwächt ihn: Er zittert und zielt ungenauer. Bei der Futterpirsch wird klar, dass sich der Dschungel nicht endlos erstreckt. Aus technischen Gründen begrenzten die Entwickler die Wildnis in einzelne Abschnitte und Schneisen.

Doch zurück zum Rucksack: Nach kurzer Kletterpartie auf einen Baum erreicht Snake das wertvolle Stück. Darin lagert er nicht benötigte Gegenstände und Waffen. Daneben finden hier Tarn-Klamotten und Käfige Platz. In Letzteren bewahrt er betäubte Tiere auf, um sie später zu verspeisen oder Gegner abzulenken.

Auf dem weiteren Weg kommt unser Held bald an einen Sumpf, der erst auf den zweiten Blick einige Überraschungen parat hält: Krokodile verbergen sich am grasbedeckten Ufer. Euch bleibt die Wahl, ob Ihr die Alligatoren umgeht, mit Blei vollpumpt oder zur Granate greift – das Abend-Dinner wäre dann gesichert.

Vielschichtige Scharmützel

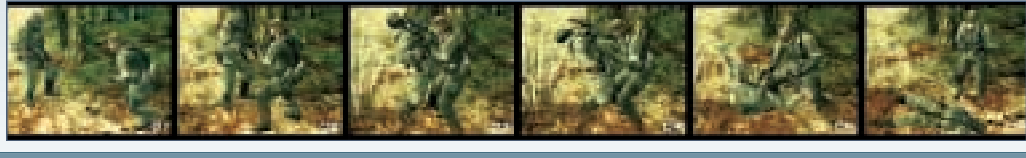
Die angespielten linearen Abschnitte führen schließlich zu einer gut bewachten Holzbrücke und verfallenen Gemäuern. Spätestens hier ist die richtige Garderobe gefragt: Streift die passende Tarn-Uniform über, um kein Aufsehen zu erregen. Ein Prozent-Indikator zeigt dabei Eure Tarnung an. Gesichtsfarbe und Körperlage entscheiden ebenso über den Versteck-Faktor. Doch nur mit Geschick und richtigem Timing entgeht Ihr auch wachsamsten Soldatenaugen. Alternativ greift Ihr zum nach und nach wachsenden Waffenarsenal, das anfangs noch an mangelnder Durchschlagskraft krankt. Schallgedämpfte Waffen erregen kein Aufsehen und per Sniper-Schuss schaltet Ihr Wachen sogar durch Glasscheiben aus. Als überaus effektiv stellt sich daneben das trickreiche 'Close Quarter Combat'-System (siehe Kasten) heraus.

Neben handfester Schleich-Action kommt auch die Interaktion nicht zu

CQC – Close Quarter Combat

Nahkampf für Profis

Dank Militär-Berater Motosada Mori findet eine Spezialtechnik realer Militär-Einheiten Einzug in "MGS 3": Mit dem 'Close Quarter Combat', kurz CQC, werden Gegner im Nahkampf effektiv ausgeschaltet. Das trickreiche System umfasst Würfe und Angriffe, die mit Messer, Pistole oder bloßen Händen ausgeführt werden. Bei der Bildschirm-Umsetzung greift Ihr Euer Ziel via Kreis-Taste. Das nun wehrlose Opfer könnt Ihr sodann mit der Waffe am Kopf verhören, mit einem Wurf bewusstlos schlagen oder als menschlichen Schild nutzen. Mit Letzterem lassen sich auch mehrere Feinde in Schach halten. Rabiate Zeitgenossen wählen dagegen die brutale Variante samt Genickbruch.



PS2 Dächer erweisen sich nicht nur als hervorragende Schussposition, sondern offenbaren auch viele Details und Verstecke der Umgebung.

PS2 Nur mit gelungenem Balance-Akt überrascht Ihr Wachen.

PS2 Das Fernglas gibt interessante Ein- und Ausblicke.

kurz. So lassen sich Fässer rollen und mit Schüssen entzünden, um Soldaten abzulenken oder gleich zu erledigen. Daneben erweist sich das Erklimmen eines ungeschützten Bergpfades als knüppelharte Passage. Fliegende Ein-Mann-Geschütze machen das Bildschirmleben schwer. Aber fest installierte Flak-Geschütze bieten auch einer heranstürmenden Übermacht Paroli. Neben gut ausgerüsteten Söldner-Einheiten lauern aber noch fiesere Gegner: Mit Flammenwerfer bewaffnete Stoßtrupps setzen alles in Brand – da hilft nur die Flucht oder feuerfeste Unterwäsche.

Profiliert

Über Hintergründe hüllt sich Konami wie gewohnt in Schweigen. Dennoch wurden neben Hauptdarsteller Snake prägnante Protagonisten gesichtet: Weibliche Polygon-Schönheiten mit aufreizendem Dekolleté oder High-tech-Kampfanzug erwarten Euch ebenso wie ein Revolver wirbelnder Sowjet-Offizier. Schließlich beeindruckt ein Solidus-ähnlicher Anführer mit zernarbtem Gesicht, der frappierend an Marlon Brando im Kriegsfilm "Apocalypse Now" erinnert.

Selbstredend bietet Hideo Kojima neben bewährtem Spielablauf eine wendungsreiche Story feil: So wird der geneigte Abenteurer schon nach zehn Minuten mit einer großen Überraschung konfrontiert... *ts*



Agile Akrobatik

Im Gespräch mit den Motion-Capture-Akteuren

Mizuho Yoshida (links) und Taro Kanazawa doubelten Snake bzw. den jungen Ocelot in "MGS 3" – für das Motion-Capturing liehen sie den Spielcharakteren ihre Bewegungen.

MAN!AC: Wie unterscheidet sich Motion Capturing von der Schauspielerei?
Kanazawa: Zunächst gibt es keine Kostüme oder Sets. Viele Kameras filmen dich aus allen Winkeln. Ich musste mir für jede Szene einen Wald oder ein Haus visuell vorstellen. Im Spiel sieht man aber weder den Darsteller noch seine Stimme auf dem Bildschirm, sondern den Spielcharakter – nur die Bewegungen sind von mir.

MAN!AC: Was war spaßig bzw. stressig bei den sechsmonatigen Aufnahmen?
Yoshida: Schwierig war das Aufrechterhalten meiner physischen Ausdauer. Bei einigen schnellen Action-Szenen verletzte ich mich öfters, aber nie ernsthaft. Beim CQC holte ich mir blutige Daumen – es machte trotzdem Spaß. Schließlich lernte ich eine Reihe von Aktionen, die ich im Alltag wohl nie gebrauchen werde.

MAN!AC: Was waren Ihre Eindrücke des "MGS 3"-Skripts?
Kanazawa: Als ich das gesamte Skript durchlas, war ich mehr als gerührt. Gerade die End-Szenen gehen mir noch immer unter die Haut. Ich dachte mir: "Was für eine Ehre, Teil dieses Projekts zu sein!"

MAN!AC: Diente der gealterte Ocelot aus "MGS 2" als Vorlage für Bewegungen?
Kanazawa: Nur bedingt. Ich übernahm lediglich zwei typische Gesten: Das Drehen der Revolver-Trommel und das Wegstecken der Waffe nach dem Zielen.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Hitverdächtig: Snakes neueste Stealth-Episode fasziniert in puncto Spielbarkeit, Präsentation und Dschungel-Atmosphäre.

Xbox-Alternative
Ubisofts Chef-Schleicher Sam Fisher ermittelt schon bald in **Splinter Cell 3** mit meisterhafter Optik.

Gamecube-Alternative
Auch Nintendo-Fans freuen sich über selbiges Wiedersehen in **Splinter Cell 3** – jedoch erst 2005.



PS2 Runde Überraschung: Fässer können in Brand geschossen oder herumgerollt werden.

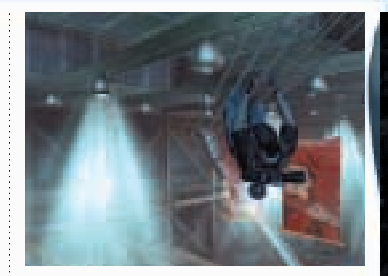


PS2 Auch die beste Tarnung wird auf einer schwankenden Brücke nutzlos – nur beim Hangeln bleibt Ihr unentdeckt.

Cold War

Aufruhr im Kreml: Infiltriert den sowjetischen Geheimdienst und deckt eine Verschwörung auf – das Schicksal der Menschheit liegt in Euren Händen!

Erfolg schafft Neider – und mindestens genauso viele Nachahmer. Von dieser Binsenweisheit kann Sam Fisher ein Lied singen: Huschen doch seit dem grandiosen Erfolg von Ubisofts Stealth-Chef zahlreiche Plagiate durch die weltweiten Konsolenlaufwerke. Auch die tschechischen Xbox-Newcomer Mindware werkeln aktuell an einer "Splinter Cell"-Interpretation: Ihr übernehmt dabei die Rolle eines neugierigen US-Journalisten, der zu Zeiten des kalten Kriegs in Moskau recherchiert. Dumm nur, dass Euer Digi-Reporter bei seinen Nachforschungen auf eine heiße Sache stößt und prompt im russischen Staatsgefängnis landet.





XB Kletter-Passagen und gebückte Schleichhaltung gehören einfach dazu.

XB Ein echter Hingucker: Aktiviert Ihr die Röntgensicht, lässt sich der Knochenbau jedes Bösewichts durchleuchten – der Arnie-Streifen "Total Recall" lässt grüßen.

Willkommen im Hotel KGB

Aus dieser banalen Prämisse stricken die Entwickler einen wahren Spießrutenlauf: Verlasst die Knastgemäuer, stattet Lenins Mausoleum einen Besuch ab und entdeckt schließlich die Geheimnisse hinter der Atomkatastrophe von Tschernobyl. Weil der Weg dorthin jedoch mit kommunistischen Schurken gepflastert ist, nutzt Ihr die Waffe eines Pressevertreters – seine Kamera! Richtig gelesen: Der Hightech-Apparat knipst nicht nur scharfe Schnappschüsse, sondern kommt zudem mit einer Röntgenfunktion daher. Auf diese Weise späht Euer Alter Ego in verschlossene Räume und plant sein weiteres Vorgehen. Habt Ihr gar die Visage eines feindlichen Wachmanns im Sucher, so sendet der Fotokasten tödliche Strahlung aus – Euer Motiv geht langsam, aber sicher zu Boden. Ohne Knarren kommt "Cold War" trotzdem nicht aus: Ob Schalldämpfer-Pistole, Kalashnikov oder Sniper-Wumme – sämtliche Genrestandards stehen zur Wahl. In puncto Levelaufbau hebt sich die Ost-Software wiederum wohltuend vom Schleich-Einerlei ab. Bei unserem Probespiel landeten wir etwa in einem durch Laserschranken gesicherten Abschnitt: Während forsche Zocker diese Passage durch Timing und Akrobatik meistern, suchen vorsichtige Naturen nach dem Kontrollraum und schalten die Fallen ab.

Ob "Cold War" sogar an Sam Fishers Thron sägen kann, lässt sich jedoch erst anhand einer Preview-Fassung überprüfen – sobald die im MAN!AC-Quartier eintrudelt, blicken wir erneut hinter den Eisernen Vorhang. *tk*

Cold War

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)



Xbox

Entwickler:	Mindware, Tschechien
Hersteller:	Dreamcatcher
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

Schleichen wie die Profis: Mindwares "Splinter Cell"-Klon verspricht rassige Agenten-Action vor historischem Hintergrund.

Playstation-2-Alternative

Es kann nur eine Stealth-Ikone geben: Sam Fisher startet seine nächste Mission im kommenden Jahr – dann erscheint **Splinter Cell 3**.

Gamecube-Alternative

Auch Cube-Spione warten auf die Rückkehr ihres Genre-Königs – hoffentlich klappt die Umsetzung von **Splinter Cell 3** reibungslos.



XB Nur nicht ungeduldig werden! Wartet den richtigen Moment ab, damit die Laserstrahlen keinen Großalarm auslösen.



XB So geht's auch: Wer Heimlichtuerei für eine lästige Pflicht hält, greift zur Wumme und schießt sich durch.

Grand Theft Auto: San Andreas

MAN!AC berichtet live aus London über die erste spielbare Version von Rockstars PS2-Epos.

Freundliche Begrüßung: Wer im Londoner Büro aus dem Lift steigt, erhält als erstes diese frohe Botschaft.



PS2 Klarer geht's nicht: Die Inspiration für Los Santos wird deutlich gezeigt.

Wenn Rockstar zur Präsentation des voraussichtlichen Weihnachtshighlights in die englische Hauptstadt einlädt, folgt man dem Ruf natürlich gerne – schließlich gab es vom heiß ersehnten "San Andreas" zwar schon einiges an Daten und Fakten zu lesen, aber noch keine bewegten Bilder zu sehen.
Wie bereits bekannt, ließen die Macher auf der E3 die Katze aus dem Sack und zeigten, dass sie stets für eine Überraschung gut sind: Wer nämlich angesichts des Namens der Episode und der Tatsache, dass "San Andreas" bekanntlich in "GTA 3" wie "Vice City" ein Stadtteil von Liberty City war, Rückschlüsse zog, der lag falsch – denn das sechste "Grand Theft Auto"-Produkt spielt nicht nur in einer einzelnen Metropole, sondern schickt Euch durch einen ganzen Bundesstaat.
Etwa das Fünffache der Fläche von "Vice City" werden von den drei Städten Los Santos, San Fierro und Las Venturras sowie den Landstrichen und Highways dazwischen bedeckt. Letzteres ist völlig neu für ein "GTA"-Spiel, über die tatsächliche Ausführung konnten wir uns allerdings noch kein Bild machen: Unsere Vorführung beschränkte sich auf einen kleinen Ausschnitt des Los Angeles nachempfundenen Los Santos.



Nicht nur für Gangstas

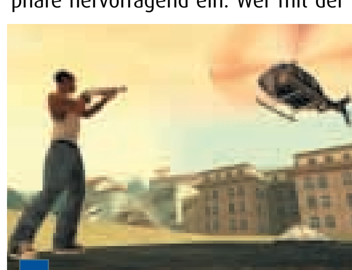
Wer Filme wie "Boyz N the Hood" kennt, kann sich das dortige Ambiente leicht vorstellen: Zu Beginn der Handlung steckt der dunkelhäutige Protagonist Carl 'CJ' Johnson in einem typischen Bandenkrieg, bei dem es um die Vorherrschaft der eigenen Gang im Ghettoviertel geht. Grafikstil und Ambiente fangen die in den frühen 90ern angesiedelte Atmosphäre hervorragend ein. Wer mit der (gerade im Vergleich zum 'Miami Vice'-artigen Vorgänger sehr anderen) Thematik nicht völlig warm wird, braucht sich nicht zu sorgen: Insbesondere für das Gambler-Paradies Las Venturras deuten die Entwickler eine Menge überraschender und abwechslungsreicher Storyentwicklungen an. Und nachdem alleine das Erfüllen der Haupthandlung mit rund der dreifachen Länge geschätzt wird, dürfte wohl für jeden etwas dabei sein, zumal bereits die ersten gezeigten Aufträge durch kluges Scripting für Nervenkitzel sorgen.
Während sich die spielerischen Ambitionen angesichts der kurzen Vorführung zwangsläufig nur in Maßen beurteilen lassen (das überarbeitete Zielsystem funktioniert z.B. bereits sehr gut), sorgte die technische Seite für einen angenehmen Ersteindruck: Der sichtbare Horizont ist nun tatsächlich spürbar weiter entfernt –



PS2 Harte Männer brauchen nicht immer vier Räder: CJ und Gangkumpel Ryder begutachten ihr Viertel beizeiten mit muskelbetriebenen Vehikeln.



PS2 Schnell weg: Überwachungshelikopter sind hartnäckige Hindernisse.



PS2 David gegen Goliath: Zum Duellsieg braucht's eine Menge Treffer.

PS2 Raus aus der Karre: Gangüberfälle gehören anfangs zum Alltag.



PS2 Auch Schleicheinlagen entscheiden über Erfolg oder Niederlage.





PS2 Bleispritzen inklusive: Ohne Wummen geht auch diesmal nichts.



PS2 Zu Beginn betätigt Ihr Euch nur als Fahrer, die Balleraufgaben bei Drive-by-Shootings übernehmen Eure alten Kumpels.

PS2 In den Missionen spielen gescriptete Einlagen eine wichtige Rolle: Hier müsst Ihr z.B. einen Weg finden, um den anhänglichen Cop wieder loszuwerden.

in dicht besiedelten Gebieten wurde er praktisch verdoppelt, auf dem Land soll gar das vierfache Ergebnis erzielt werden. Gebäude- und Fahrzeug-Texturen gefallen mit zusätzlichen Details, die durch klug eingesetzte Spiegeleffekte noch verstärkt werden, wenn etwa der der blitzblanke Boden in einem Laden spiegelt oder die Sonne im Lack reflektiert – es sei denn, Eure Kiste ist gerade verdreckt und braucht einen Waschgang. Auch die Charaktere kommen nun dank überarbeitetem Design und Motion-Capturing-Einsatz realistischer daher, zumal äußere Einflüsse nun mehr Wirkung zeigen: So wechselt Ihr nicht mehr nur die Klamotten, durch Nahrungszufuhr oder Friseurbesuch ändern sich auch physische Details wie Haartracht oder Bauchumfang.

Liebe zum Detail

Möglich wurde das alles u.a. durch die aufgebohrte Maximalzahl an Polygonen, die über den Bilschirm flimmern: Zwischen 35-50 Prozent mehr verkraftet die Technik, weshalb mehr Passanten der Stadt ein lebhafteres Bild geben. Dass es bei besonders wildem Geschehen nicht ohne die altbekannten Bildratenschwankungen abgeht, ist ebenso unerwartet wie verzeihlich – schließlich hat die PS2-Technologie doch schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Befürchtungen, Rockstar könnte sich so sehr in Detailambitionen verwickeln, dass bereits das Grundgerüst ernsthafte Macken aufweist, erweisen sich als unbegründet: Die ersten Ansätze versprechen eine weitere Steigerung der "Grand Theft Auto"-Saga – und schließlich bleiben ja noch rund vier Monate Zeit für den spannenden Rest. *us*



PS2 Du hast mein Auto beschädigt: Streitereien beendet man in Los Santos gerne mit einer gezückten Knarre.



PS2 Die nun deutlich detailreicheren Charaktermodelle überzeugen auch bei Dialogsequenzen.

Grand Theft Auto: San Andreas

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Rockstar, Schottland
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Noch größer, noch schöner, noch viel mehr Möglichkeiten: Die Chancen stehen sehr gut, dass der Hype zur Realität wird.

Xbox-Alternative

Dank Exklusiv-Deal mit Sony bleibt Xbox-Besitzern nur das Warten und 2005 die Straßenschlachten von Eidos' **25 to Life**.

Gamecube-Alternative

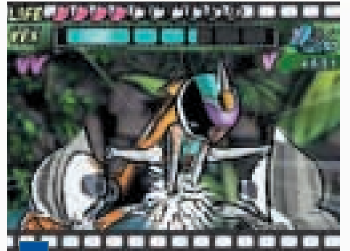
Vielleicht wird's auf Activisions Alternate-Veranstaltung offiziell verkündet: **True Crime 2** sollte auch auf dem Gamecube erscheinen.

Viewtiful Joe 2



Henshin-a-go-go, baby!

Der coolste Videospielheld prügelt sich durch sein zweites Abenteuer – weibliche Unterstützung inklusive!



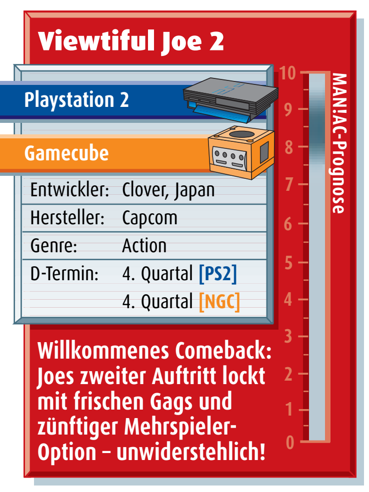
PS2 Gelenkig: Silvia begrüßt unflätige Burschen gerne per Spagat-Kick.

In Zeiten der Innovationsarmut (noch ein Weltkriegs-Shooter gefällig?) lechzen Konsolenzocker geradezu nach frischen Ideen. Kein Wunder also, dass sich "Viewtiful Joe" in die Herzen vieler Cube-Besitzer kloppte – wer kann gewitzter 2D-Action in charmanter Cel-Shading-Verpackung schon widerstehen? Den Gesetzen der Software-Branche folgend, schiebt Hersteller Capcom nun eine aufgemöbelte Fortsetzung nach.

Die Waffen einer Frau

Einzelkämpfer Joe bekommt eine feminine Partnerin: Schnuckelchen Silvia fungiert nämlich nicht mehr (wie in Teil 1) nur als wehrloses Entführungsopfer, sondern stürzt sich selbst in die Bitmap-Schlacht. Setzt der Titelheld weiterhin auf zünftige Martial-Arts, schwingt seine Angetraute lieber dicke Schießprügel – so stellt Ihr KI-Widersacher schon aus sicherer Entfernung kalt. Der Clou daran: Während Solisten zu Beginn ihren Lieblings-Charakter wählen, treten Team-Klopper gemeinsam zur Coop-Kampagne an. Euer Zeichentrick-Doppel verfügt dabei über eine brandneue Spezialfähigkeit: Zu den bereits bekannten 'Slow' (Zeitlupe), 'Mach Speed' (Temposchub) sowie 'Zoom-In' (Kraftverstärker) gesellt sich die 'Replay'-Funktion. Dank letzterem Gimmick zeichnet Ihr etwa einen gelungenen Rundum-Kick auf und spielt diese Szene danach mehrmals ab – entsprechend vervielfacht sich der beim Feind verursachte Schaden. Aber Vorsicht: Wird Euer Comic-Held während der Aufnahme einmal selbst getroffen, geht sein 'Replay'-Schuss sprichwörtlich nach hinten los.

Doch nicht nur das Schlagrepertoire erfuhr eine Renovierung, auch die Level-Vielfalt legt einen Tick zu: Ob Dino-Park, Vulkangebirge oder Schneelandschaft – jedes Szenario versteht sich als Hommage an berühmte Hollywood-Streifen. Wer nicht ständig per pedes durch diese kunterbunten Welten turnen will, freut sich über ein Füllhorn an Vehikeln: Mal tuckert der bezaubernde Joe an Bord eines U-Boots umher, mal sitzt er hinterm Steuer von riesigen Bohrmaschinen oder mutiert zur menschlichen Kanone. Ihr ahnt es bereits: "Viewtiful Joe 2" wird ein todsicherer Hit! *tk*



Viewtiful Joe 2

Playstation 2

Gamecube

Entwickler:	Clover, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Willkommenes Comeback: Joes zweiter Auftritt lockt mit frischen Gags und zünftiger Mehrspieler-Option – unwiderstehlich!

Xbox-Alternative

Mit Fäusten und Kanonen: Auch Acclaims Comic-Versoftung **The Red Star** setzt auf knallbunte Dauer-Action – im Herbst geht's los.

PS2 Aller Comic-Optik zum Trotz, ich bin ein fieser Obermotz: Wie aus Teil 1 gewohnt, trefft Ihr auf ebenso hartnäckige wie charismatische Bossgegner.

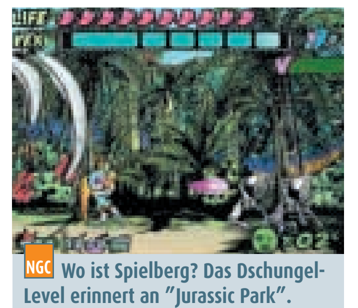
Unverhofft kommt oft

Details zur PS2-Version von "Viewtiful Joe"

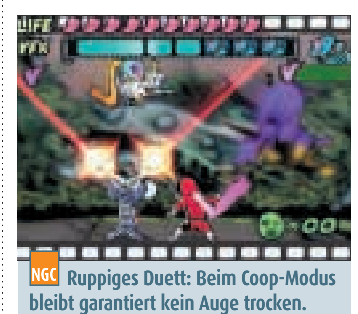
Freudige Überraschung für Playstation-2-Besitzer: Einst als Gamecube-exklusiv vermarktet, erscheint Teil 1 der "Viewtiful Joe"-Reihe nun doch für Sonys schwarzes Flaggschiff. Capcom belässt es allerdings nicht bei einer plumpen Portierung, sondern spendiert sinnvolle Neuerungen wie einen entschärften Schwierigkeitsgrad für Einsteiger. Zudem feiert "Devil May Cry"-Ballermann Dante einen Gastauftritt als freispielbarer Charakter.



Treffen der Generationen: Action-Exorzist Dante geht seinem Cel-Shade-Kollegen Joe zur Hand.



NGC Wo ist Spielberg? Das Dschungel-Level erinnert an "Jurassic Park".



NGC Ruppiges Duett: Beim Coop-Modus bleibt garantiert kein Auge trocken.

NACH DEM RIESENERFOLG AUF PC – DER ACTION-HIT JETZT AUCH FÜR PS2 UND XBOX

VIETCONG
PURPLE HAZE

Original Sixties Soundtrack mit Musik von Iggy Pop and The Stooges, Deep Purple, The Standells u.v.a. ...



19 Einzelspieler-Missionen: die 17 besten aus der PC-Version plus zwei neue, exklusiv für Konsolen.



Kommandiere eine Elite-Einheit der Special Forces und nutze all deine taktischen Fähigkeiten.



Gewinne die Kontrolle über feindliches Gebiet mit allen Mitteln – von Spionage bis zum Luftschlag.



Spiele zu acht auf XBox live neun Multiplayer-Level. Inkl. Downloads neuer Karten und Missionen.

WWW.VIETCONG-GAME.DE * AB ANFANG SEPTEMBER ÜBERALL IM HANDEL



PlayStation 2



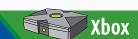












Playstation 2 Xbox

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Aufklärung an der Konsole: Vivendi reaktiviert den sexsüchtigsten aller Abenteuer-Helden – MAN!AC wirft sich eigenhändig in den Krieg der Geschlechter.

Nackte Haut, schmierige Sex-Späßchen und ein tollpatschiger Held – aus diesen Zutaten schuf Al Lowe (siehe Kasten) im Jahre 1987 den Adventure-Klassiker "Leisure Suit Larry". Fünf Fortsetzungen und ganze 17 Jahre später erscheint die anzügliche Digi-Posse erstmals auf Konsole.

Allerdings schlüpfen Sofa-Schwerenöter heuer nicht in den Freizeitanzug von Ur-Protagonist Larry Loffer. Vielmehr übernehmt Ihr die Kontrolle über dessen ebenso verkorksten Neffen Larry Lovage.

Als typischer College-Student besitzt der Nachwuchs-Casanova nur drei Lebensziele – Sex, Sex und nochmals Sex. Kein Wunder, dass Euer polygonaler Macho sofort stramm steht, als eine Kuppler-Show namens 'Swingles' am örtlichen Campus gastiert. Wer zu öffentlichem Ruhm (und damit an Frauen) kommen möchte, muss jedoch zuerst einmal diverse Aufgaben erfüllen: Schafft also stichhaltige Beweise heran, um die gestrenge TV-Moderatorin von Eurer exorbitanten Manneskraft zu überzeugen – das Privatfernsehen kennt eben kein Pardon.



PS2 Ego-Shooter der voyeuristischen Art: Mit einer Spritzpistole verwandelt Larry die Schul-Modenschau in einen erotischen Wet-T-Shirt-Contest.

Sex, Drugs & Rock'n'Roll

Was folgt, löst bei Kennern vergangener "Larry"-Episoden gemischte Gefühle aus: Zwar erinnert der Spielverlauf noch entfernt an alte Adventure-Tage, im Kern hangelt Ihr Euch aber durch eine Abfolge von irrwitzigen Minispielen. Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf Dialoge mit dem schwachen Geschlecht: Egal ob Cowboy-Braut, Mafiosi-Dame oder Germanistik-Backfisch – jedes Flirtopfer will verbal in die Kiste gelockt werden. Quatscht Mister Lovage die Girlies an, so erscheint am unteren Bildrand ein schwimmendes Spermium. Richtig gehört: Wie Ihr die Samen-Kaulquappe durch einen Parcours voller bunter Symbole bugsiert, entscheidet über den Erfolg Eurer Balzkünste. Während grüne Wegpunkte für coole Anmachsprüche sorgen, spuckt Larry bei roten Zeichen dümmlich-perversen Mist aus – das gefällt den Damen überhaupt nicht. Weil die College-Miezen selbst nach cleverster Beplauderung noch nicht paarungsbereit sind, müsst Ihr weitere Zuneigung heucheln. Heißt im Klar-

XB Promille-Proll: Nach drei Bier sieht Larry seine Umwelt verschwommen.



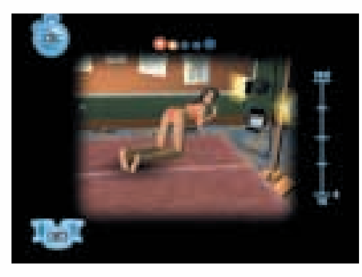
XB Würziger Duft: Auf Knopfdruck traktiert Ihr Mitschüler mit Darmwinden.

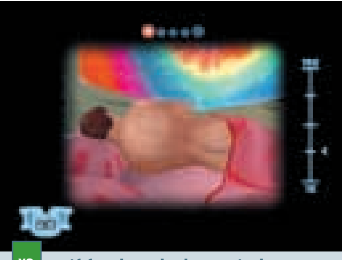


XB Hommage: Eines der Minispiele erinnert an den Arcade-Hit "Tapper".



XB Darf nicht fehlen: Larry landet in einer einschlägigen Schwulenbar.





XB Reif für den Playboy: Mit der Kamera schießt Ihr anzügliche Fotos.

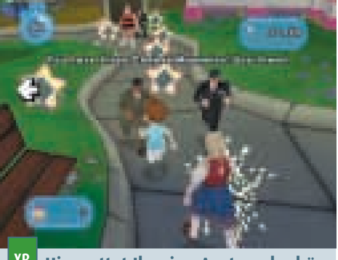


XB Sadomaso-Spielchen am College: Im Kostüm des Football-Maskottchens erteilt Larry eine rabiate Lektion – der jungen Dame gefällt's offenbar.



PS2 Smalltalk mit Hindernissen: Um die Dame Eurer Wahl zu bezirzen, manövriert Ihr den weißen Samen durch ein verwinkeltes Symbol-Labyrinth.

XB Eindeutig zweideutig: Die Schulcomputer spielen Sex-Software ab.



XB Hier rettet Ihr eine Austauschschülerin vor der Einwanderungsbehörde.

text: Meistert das Hobby der jeweiligen Pixel-Gespielin – schon fliegen Euch die Herzen zu. Die Bandbreite der entsprechenden Geschicklichkeits-Tests gibt sich ebenso skurril wie amüsant – vom Trampolinhüpfen in "Space Channel 5"-Manier über Münzenwerfen bis hin zum Schminken einer unscheinbaren Mitschülerin. Trotz all dieser belustigenden Unteraufgaben darf Euer Möchtegern-Sexprotz auch rudimentäre Rätsel lösen: Mal will ein passender Smoking gefunden werden, mal verlangen Kommilitonen nach frischem Bier. Letzteres Getränk gehört in "Magna Cum Laude" übrigens zum guten Ton: Überall stehen Automaten, die den Gerstensaft anbieten. Doch Vorsicht mit der Sauferei: Wer über den Durst trinkt, schwankt durchs College oder verliert gar komplett die Beherrschung – dann uriniert Klein Larry unkontrolliert auf den Schulhof.

Sinnfreie Klamotte

So sehr Euer Zwerchfell bei den zitierten Eskapaden strapaziert wird, so ermüdend wirkt das Konzept: Selbst witzige Minispiele verlieren nach der vierten Wiederholung ihren Reiz – da muss Vivendi nachbessern. Technisch präsentiert sich der Liebesreigen indes dank charmanter Figuren recht ordentlich. Eine Info zum Schluss: In der deutschen Fassung übernimmt TV-Clown Oliver Pocher die Synchronisation des tollpatschigen Helden. *tk*

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2



Xbox

Entwickler:	High Voltage, USA
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Adventure
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

Software am Stiel: Herrlich zotiger Junggesellen-Klamauk voller deftiger Sex-Gags – hoffentlich wird's auf Dauer nicht eintönig.

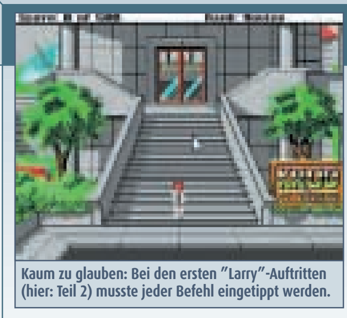


Gamecube-Alternative

Cube-Zocker warten derweil gespannt auf **Playboy: The Mansion** – Ubisofts Fleischbeschau-Simulation erscheint im 4. Quartal.

▪ ▪ ▪ Ooh, what a pervert! ▪ ▪ ▪

Wie "Leisure Suit Larry" für frischen Wind im Adventure-Genre sorgte



Kaum zu glauben: Bei den ersten "Larry"-Auftritten (hier: Teil 2) musste jeder Befehl eingetippt werden.

Abenteuer-Fans erinnern sich noch mit Wehmut an die 80er-Jahre: Firmen wie Sierra On-Line lieferten zu dieser Zeit steten Nachschub an Knobel-Hits. Während etwa die "Police Quest"-Reihe ernste Töne anschlug, sorgte "Leisure Suit Larry" für einen kleinen Skandal – so freizügig ging zuvor kein Spiel mit Sexualität bzw. ihren Tücken um. Vom Erfolg seines klamaukigen Werks selbst überrascht, schob Serien-Vater Al Lowe (siehe Bild rechts) schnell Nachfolger hinterher – an den anarchischen Humor des Originals konnte jedoch keines der insgesamt fünf Sequels anknüpfen. Kleine Anekdote am Rande: Weil Lowe einst schwor, keinen vierten Teil zu produzieren, wurde die Reihe direkt mit Episode 5 fortgesetzt! An der aktuellen Inkarnation ist der "Larry"-Vater übrigens leider nicht beteiligt – Vivendi bot zu wenig Geld.

Exklusiv-Parade

Only for Gamecube: Nintendo-Zocker werden zwar nicht gerade mit Titeln überhäuft, genießen dafür aber exklusive Spieleperlen – das wird sich auch bis 2005 nicht ändern!

Donkey Kong: Jungle Beat



Heiße Rhythmen im Dschungel: Für Donkey Kongs nächsten Auftritt hat sich Nintendo etwas Besonderes einfallen lassen, denn "Jungle Beat" mischt Jump'n'Run- und Musikspiel-Elemente. Wie in früheren Abenteuern kraxelt Donkey durch Steinzeit und Urwald, schwingt an Lianen und springt über Tonnen und auf Plattformen. Natürlich kann er auch allerlei Feinde aufmischen und auf tierischen Freunden reiten. Originell wird das Hüpfspiel durch den Controller: Statt das Joypad zu nutzen, trommelt Ihr auf der Nintendo-Konga. Und das klappt so: Wenn Donkey nach links laufen soll, schlagt Ihr auf die linke Trommel – für rechts kloppt Ihr aufs andere Leder. Dabei bestimmt Eure Schlagfrequenz auch die Sprintgeschwindigkeit des Helden: Bei Trommelwirbeln gibt er richtig Gas, da kommt nicht nur der Held außer Puste! Für Hüpfer haut Ihr gleichzeitig auf beide Trommeln und wenn Ihr in die Hände klatscht, holt Donkey zum Schlag aus. Natürlich lassen sich die Manöver kombinieren: Für einen Dash-Jump trommelt Ihr erst ganz schnell seitlich, dann auf beide Flächen. Oder muss Donkey an zwei Seilen nach oben hangeln? Dann trommelt Ihr links, auf beide, dann rechts und wieder auf beide Leder: Der Primat springt dann im Zickzack an den beiden Tauen nach oben – ganz schön abgedreht!

Damit die Hüpferei nicht eintönig wird, variiert Nintendo in den Obermotzduellen die Steuerung: Beim Boxen mit einem anderen Affen lasst Ihr mit rechten und linken Trommlern die Fäuste fliegen – bei Gegenattacken duckt Ihr Euch mit Schlägen auf beide Felle. Es wird auch eine Zweispieler-Variante geben, ob mit Minispielen oder Team-Modus ist nicht bekannt.



NGC Mit deftigen Beats durch die Jump'n'Run-Levels: Nur wer im Rhythmus bleibt, erklimmt Felsen, sammelt Combo-Punkte und stürmt damit die Bestenliste.



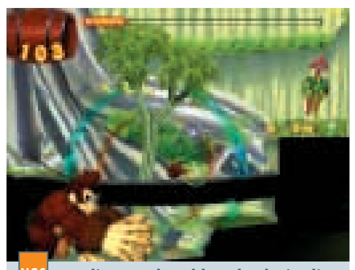
Donkey Kong: Jungle Beat

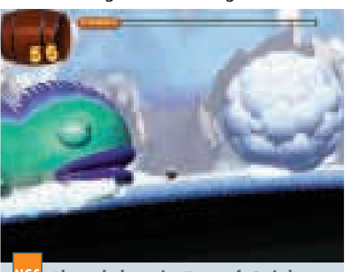
Gamecube

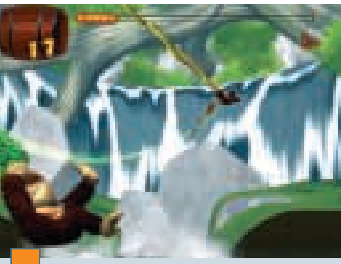
Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Musik-Action
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Lasst die Trommel sprechen: Für die innovative Mischung aus Hüpf- und Musikspiel braucht Ihr Rhythmus im Blut.


NGC Für die Attacken klatscht Ihr in die Hände: Das Geräusch wird mit einem Mikro am Konga-Controller erkannt.


NGC Abwechslung ist Trumpf: Bei den Obermotzkämpfen und den putzigen Minispielen variiert die Steuerung.


NGC Auch beim Lianenschwingen ist Timing gefragt: Lasst Ihr nicht im korrekten Augenblick los, fallt Ihr ins Wasser.

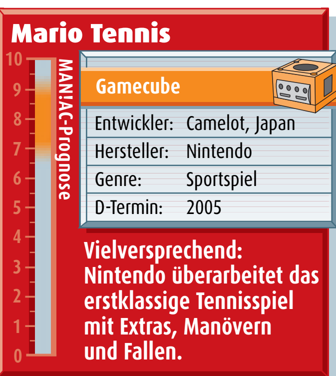


Mario Tennis

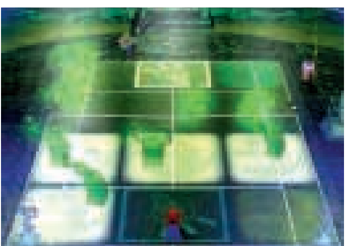
Auch das berühmte "Mario Tennis" kommt auf den Gamecube, im Vergleich zum etwas knappen N64-Vorgänger wird das Sportspektakel allerdings umfangreich überarbeitet: Fans der diffizilen Spezialschläge werden einige neue Manöver lernen. Erste Bilder lassen manche schon erahnen: Für wuchtige Schmetterbälle können die Spieler den Schläger in einen Hammer verwandeln.
Sicher ist, dass die neuen Tennisplätze Euch vor knifflige Herausforderungen stellen werden – die Lokalitäten kennt Ihr bereits aus anderen "Mario"-Spielen: Am Strand erwartet Euch etwa glitschiger Schlamm, wie Ihr ihn in "Mario Sunshine" beseitigt habt. Dieser wird aufs Spielfeld gekleckert und von Wasserkanonen wieder weggespritzt, der Level verändert sich also während Eures Tennismatches – zwingt den Gegner, in die besudelten Bereiche zu laufen! Ebenfalls originell ist der Platz vor "Luigi's Mansion", auf dem es vor Geistern nur so wimmelt: Wenn sie Mario, Bowser oder einen der anderen Spieler erschrecken, verfehlen diese den Ball.
Auch Minispiele wie Scheibenschießen will Nintendo in "Mario Tennis" integrieren, die Ihr wie die Matches auch im Vierspieler-Modus zocken dürft. Das Sportspiel soll zudem den Breitband-Adapter unterstützen: Ob Ihr Euch mit Euren Freunden im LAN duelliert oder gar online zu Turnieren antretet, ist nicht klar.



NGC Wasserkanonen säubern den Platz: Am "Mario Sunshine"-Strand erwartet Euch glitschiger Schlamm, der Euch aus dem Gleichgewicht bringt.



NGC Auch einige Minispiele will Camelot einbauen: Schießt auf den Geist, der aus dem Bild kommt!



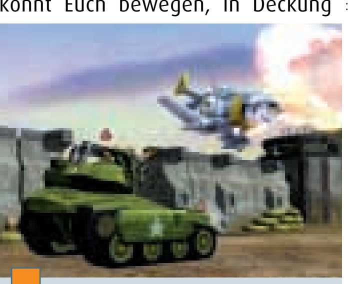


NGC Gespenster scheuchen Euch über den Tennisplatz: Lasst Euch nicht erschrecken oder ablenken!

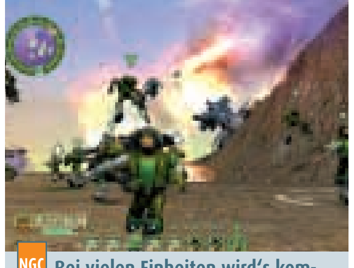
NGC Superschlag: Bei den neuen Manövern verwandelt sich Marios Schläger u.a. in einen wuchtigen Hammer.

Advance Wars: Under Fire

Für die Gamecube-Version des berühmten GBA-Stragiespiels "Advance Wars" engagierte Nintendo die Macher von "Reign of Fire" (Konami): Statt rundenbasierter Strategie werdet Ihr die Schlachtfelder aber in Echtzeit stürmen. Jeweils eine Figur wie Infanterist, Soldat mit Flammenwerfer, Panzer, Schlachtschiff und Helikopter steuert Ihr von Hand: Ihr könnt Euch bewegen, in Deckung hechten und Ziele anvisieren, die Attacke übernimmt Euer Schützling eigenständig. Mit wachsender Erfahrung lernen Eure Soldaten zudem Spezialmanöver. Die anderen Einheiten gehorchen Euren Team-Kommandos, handeln also eigenständig: Ihr befehlt Sturmattacke, Verteidigung und das Niederreißen von Hindernissen. Für optimale Übersicht werdet Ihr im Kampfgeschehen die aktive Einheit laufend wechseln – die kniffligen Aktionen nehmt Ihr also selbst in die Hand. Dabei lassen sich die Einheiten zu einzelnen Trupps zusammenfassen, die dann gemeinsam auf Eure Kommandos hören oder der aktiven Figur auf Schritt und Tritt folgen.
Der grafische Stil von "Advance Wars: Under Fire" wird sich an die GBA-Vorlage halten: Niedliche Comic-Soldaten und Pummelpanzer sollen das Flair einer Sandkastenschlacht erhalten. Mit Sturm-, Rettungs- und Schutzaufträgen sollen die Missionen viel Abwechslung bieten: In der ersten Demo musste der Spieler ein Gefangenen-Camp stürmen und den Zaun niederreißen, damit die Soldaten flüchten können. Anschließend kommt es zur Gegenattacke, verteidigt die Flüchtlinge gegen Panzer!



NGC Mitten im Geschehen: Die 3D-Kamera zeigt die Einschläge und Attacken aus nächster Nähe.



NGC Bei vielen Einheiten wird's kompliziert: Nutzt den eingebauten Radar, um nicht den Überblick zu verlieren.



NGC Tödliche Glut: Der Flammenwerfer hüllt ganze Soldatentrupps oder mehrere Panzer in ein Flammenmeer.



Fire Emblem



NGC Hiebe in sympathischer Comic-Grafik: Für den Schlagabtausch wird in eine Kampfarena umgeblendet.

Die kultige Strategieserie kommt auf den Gamecube: Bereits 1990 entwickelte Intelligent Systems das erste "Fire Emblem" für NES, das mit Bitmap-Grafik und Rundenkampf an die "Wars"-Serie erinnert. "Advance Wars" ist aber kein "Fire Emblem"-Klon, denn die mittelalterlichen Strategiekämpfe konzentrieren sich mehr auf Handlung und Charaktere, statt gesichtslose Soldaten unter Euer Kommando zu stellen.

15 Jahre später verpassen die Entwickler ihren Helden 3D-Klamotten und isometrische Perspektive: Ihr steuert den Blauschopf Ike, der zusammen mit seinem Vater Grail ein Söldner-Camp im Königreich Crimea kommandiert. Schon bald werden die Helden von der Prinzessin als Leibwache engagiert, denn das benachbarte Königreich Daein fällt ins Land ein: Auf der Reise zur sicheren Festung Gallia gilt es, die holde Maid vor Attentätern, Zauberern und Halbmenschen zu beschützen – dabei erobert Ihr auch das Herz der Prinzessin.

In den rundenbasierten Schlachten ist der Schutz aber nicht der einzige strategische Aspekt: Wie schon erwähnt, sind Eure Helden Individuen, die nach dem Exitus nicht wieder belebt werden können. Im Laufe der Handlung könnt Ihr Euch zwischen verschiedenen Vorgehensweisen entscheiden, dann lernt die jeweilige Figur unterschiedliche Talente – Ihr gestaltet also auch Plot und Entwicklung der Helden. Außerdem führt jeder Herr einige Söldner mit sich, etwa Bogenschützen, Schwertkrieger oder Reiter. Diese kämpfen nur im Umfeld des Anführers mutig, bei abgeschlagenen Truppen sinkt die Kampfmoral. Neu werden zudem die 'Skinshifters' sein, die zwischen menschlicher und monströser Gestalt wechseln.





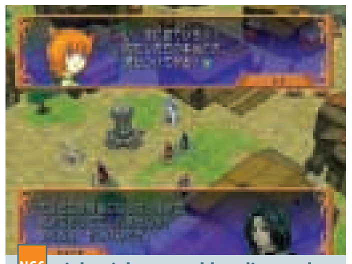
Fire Emblem

Gamecube

Entwickler:	Intelligent Systems, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Strategie
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Komplexe Handlung und Spieltiefe versprechen einen der besten Strategietitel aller Konsolen.

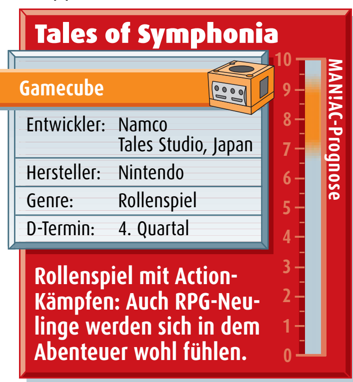


NGC Viele Dialoge erzählen die Handlung, Eure Entscheidungen beeinflussen auch die Entwicklung der Helden.



NGC Das Schlachtfeld ist in quadratische Felder unterteilt und wird aus isometrischer Perspektive gezeigt.

Tales of Symphonia



Tales of Symphonia

Gamecube

Entwickler:	Namco Tales Studio, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

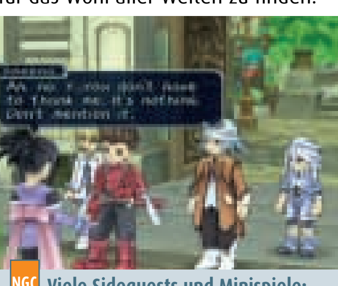
Rollenspiel mit Action-Kämpfen: Auch RPG-Neulinge werden sich in dem Abenteuer wohl fühlen.

NGC Umfangreiche Handlung: Wegen der vielen Digi-Dialoge kommt "Tales of Symphonia" auf zwei Mini-DVDs.

Rollenspiele sind auf dem Gamecube bislang rar, zum Glück bringt Namco 2005 seine "Tales"-Serie auf die Nintendo-Konsole: Das Abenteuer spielt in der Welt Sylvarant, die sich mit Mana vor den Mächten des Bösen schützt – wenn Mana knapp wird, fallen Monster in das Land ein. In jeder Generation wird deshalb eine Auserwählte geboren, die alle Siegeltempel öffnen muss. Ist das geschehen, verwandelt sie sich in einen Engel und weckt die Göttin Martel, die neues Mana nach Sylvarant bringt. Ganz so leicht ist die Mission der Heldin und ihrer Gefährten allerdings nicht, denn neben Sylvarant gibt es noch die Spiegelwelt Tethealla: Deren Einwohner müssen leiden, wenn es den Sylvarants gut geht – deshalb zieht Eure Heldentruppe aus, einen passablen Mittelweg für das Wohl aller Welten zu finden.

Neben der komplizierten Handlung mit zahlreichen Überraschungen und Verrätern erwarten Euch auch ausgefallene Spielelemente: Sämtliche Kämpfe bestreitet Ihr in Echtzeit, dabei steuert Ihr einen Helden. Mit Feuertasten und Richtungskommandos startet Ihr Angriff, Zauber, Combos und Spezialmanöver; feindlichen Attacken könnt Ihr ausweichen oder abblocken. Die Kollegen gehen Euch eigenständig zur Hand, wählt für jeden Kumpan eine Strategie wie offensiver Kampf, Verteidigung und das Decken anderer Helden.

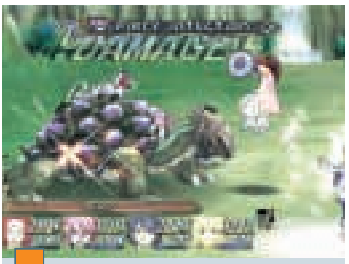
Oberwelt, Städte und Kerker erforscht Ihr aus wechselnder Perspektive: Die 3D-Areale werden Euch mit vielen Gags und Verstecken überraschen. Die Helden sind dagegen zweidimensional: Mit Cel-Shading-Optik und ausdrucksstarker Mimik erinnern die Figuren stilistisch an Mangas. Die US-Version wird bereits verkauft und soll unter schwacher Lokalisation leiden: In Deutschland übernimmt Nintendo die Übersetzung – hoffen wir, dass "Tales of Symphonia" ebenso prächtig eingedeutscht wird wie andere Nintendo-Spiele.



NGC Viele Sidequests und Minispiele: Die Gesamtspielzeit soll bei etwa 80 Stunden liegen.



NGC Gekämpft wird in Echtzeit: Mit Zaubern und Combos bezwingt Ihr selbst übermächtige Gegner.

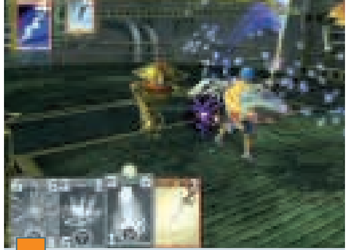


NGC Jetzt wird gezaubert: Die Strategie der AI-Helden legt Ihr vor dem Kampf fest – Ihr dürft aber auch Befehle rufen.

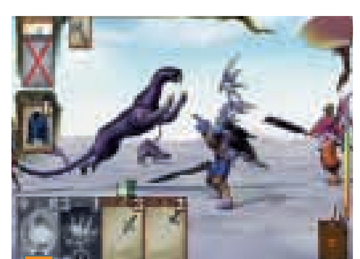
Exklusive Spiele für den Gamecube

Name	Hersteller	Genre	Spieler	D-Termin	vorgestellt in
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	4	September	MAN!AC 07/03
Donkey Konga	Nintendo	Musikspiel	4	Oktober	MAN!AC 03/04
Geist	Nintendo	Action-Adventure	1	2005	MAN!AC 08/04
Mario Party 6	Nintendo	Partyspiel	4	4. Quartal	–
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adventure	4	4. Quartal	MAN!AC 07/04
Odama	Nintendo	Geschicklichkeit	1	2005	MAN!AC 08/04
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	1	4. Quartal	MAN!AC 07/04
Pikmin 2	Nintendo	Strategiespiel	2	Oktober	MAN!AC 07/04
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	1	2005	MAN!AC 05/04
Star Fox	Nintendo	Action	4	2005	MAN!AC 08/04
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	1	2005	MAN!AC 07/04
The Legend of Zelda: Four Swords Adventure	Nintendo	Action-Adventure	4	4. Quartal	MAN!AC 08/04
Wario Ware Inc.	Nintendo	Partyspiel	4	September	MAN!AC 06/04

Baten Kaitos



NGC Zauberspruch oder Superschlag? Mit den Karten greift Ihr dem Helden Kalas unter die Arme.



NGC Auch Waffen gibt's als Karten: Spielt sie aus, dann nimmt sie der Held in die Hand.



NGC Schenkt dem Helden neue Kräfte: Auch mit Heilzauber und Schild könnt Ihr Kalas und Xelha stärken, aktiv steuern werdet Ihr sie allerdings nicht.

Für das aufwändige Rollenspiel "Baten Kaitos" trommelt Namco seine Starentwickler zusammen: Zu Monolith ("Xenosaga") stoßen weitere Nippon-Größen wie Komponist Motoi Sakuraba ("Star Ocean 3"). Demnach erwarten Euch opulente Szenarien mit Schneegestöber und Glitzerwasser, die vom pompösen Soundtrack eindrucksvoll untermalt werden. Schauplatz ist eine Welt fliegender Inseln, auf denen es Held Kalas und Freundin Xelha mit dem Imperium aufnehmen. Das Konzept ist ebenso abenteuerlich wie originell: Statt in die Rolle eines vorgegebenen Helden zu schlüpfen, assistiert Ihr ihm! Ihr spielt nicht den Helden, sondern eine Seele, die Kalas mit Rat und Tat zur Seite steht: Kalas wird Euch im Laufe der Handlung vielfach über die weitere Vorgehensweise befragen, aber auch eigenständig handeln. Als körperloses Wesen könnt Ihr zwar nicht aktiv in die Welt eingreifen, aber den Helden zumindest unterstützen. Kämpfe, Handel und Rätsel funktionieren nämlich mit den über 1.000 Spielkarten: Diese repräsentieren alle Manöver und Items, legt sie im korrekten Moment! Aber auch Timing spielt eine große Rolle, denn Eure Karten verändern sich mit der Zeit – Nahrung verfault, Schwerter verrosten und Artefakte werden mit zunehmendem Alter immer kostbarer. Ob das ungewöhnliche Spielprinzip wirklich so spannend über die Bühne geht wie ein konventionelles Rollenspiel, ist auf den ersten Blick kaum auszumachen. Die erste Riege japanischer RPG-Entwickler lässt allerdings auf ein ebenso aufregendes wie ungewöhnliches Abenteuer hoffen. *oe*



NGC Grafisches Kunstwerk: Handgemalte Optiken unterstreichen das märchenhafte Flair des außergewöhnlichen Fantasy-Rollenspiels.

Baten Kaitos

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	Monolith Software, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Karten-Rollenspiel
D-Termin:	2005

Stark: Einige der besten Rollenspielmacher versuchen sich an einem Kartenabenteuer.



Fable

Fabelhaft? Wir spielten Peter Molyneux' RPG-Hoffnung Probe und schildern Euch erste Eindrücke der Lebens-Sim im Fantasy-Gewand.

Nach vier Jahren harter Entwicklungszeit nähert sich "Fable" der Fertigstellung. Das ambitionierte Projekt beginnt dabei ganz klein: Ihr steuert anfangs einen frühreifen Knirps durch die heimatliche Umgebung des Fantasy-Landes Albion. Zunächst sollt Ihr Geld verdienen, um Eure Schwester mit einem Geburtstagsgeschenk zu beglücken. Dabei steht es Euch frei, die Kohle ehrlich zu verdienen oder es als Langfinger zu versuchen. Das idyllische Dörfchen wird jedoch jäh von einfallenden Barbaren zerstört – unser heldenhafter Knirps überlebt und wächst in einer Gilde auf. Hier genießt Ihr eine umfangreiche Ausbildung: Neben Nahkampftechniken stehen zielgenaues Bogenschießen sowie effektiver Magieeinsatz auf dem Programm. Nach Vollendung der als Tutorial dienenden Aufgaben wartet die Fantasy-Welt mit zahlreichen Questen auf den jungen Recken. Ihr pickt Euch beliebige Aufgaben heraus und plant die Vorgehensweise, welche sich auch dank verschiedener Waffenfertigkeiten ändert: Kämpferische Naturen visieren via L-Taste Gegner automatisch an, um sie mit Schwert, Axt oder Streitkolben zu malträtieren. Dabei fehlen schlagkräftige Combos ebenso wenig wie Ausweich- und Block-Manöver. Schmächtigere Naturen versuchen sich dagegen am Bogenschießen, um Biester fernzuhalten. Praktisch: Je länger Ihr den Bogen spannt, umso härter trifft der Pfeil. Angehende Zauberkünstler setzen dagegen auf Magiesprüche: Neben Blitz- und Feuerangriffen verschafft die Zeitlupe entscheidende Verschnauf-Sekunden und überraschende Wendungen. Interessant: Alle Techniken beruhen auf demselben Steuerungsprinzip – trickreiche Kombinationsangriffe gehen bald flugs von der Hand. Gelegenheit dazu bietet sich in vielen Dungeons mit massivem Gegneraufkommen. Der Spielablauf erinnert dabei frappierend an Action-Adventures à la "Zelda". Siegreicher Waffenumgang steigert Eure Stärke (Lebensenergie und Ausdauer), Geschick (Schnelligkeit, Genauigkeit) und den Willen (Magiekünste). Um Eure Waffenkünste noch weiter zu vertiefen, stehen in den Dörfern Arenen für weitere Scharmützel bereit. Händler erfreuen sich des Weiteren über ein Handelssystem, das gewinnbringenden Kauf und Verkauf von Waren erlaubt.



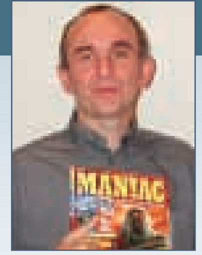
XB Der Lohn einer ehrenhaften Karriere: Nach erfolgreichen Kämpfen mausert Ihr Euch zum strahlenden, weisen Helden und erntet dabei Ruhm und Achtung.

Einschneidend

Ein Feature hebt den Titel schließlich aus der Masse: Neben freier Vorgehensweise bei den Questen zieht jede Entscheidung eine Konsequenz nach sich: Schlagt Ihr Euch heldenhaft oder raubt Ihr lieber alte Damen aus? Je nach gutem oder bösem Verhalten ändert sich Euer Erscheinungsbild: Ihr bekommt nach und nach ein teuflisches Äußeres samt Hörnern sowie glühenden Augen oder erstrahlt als weißer Ritter samt Heiligenschein. Daneben feilt Ihr mit Klamotten, Tattoo, Bart oder Haarschnitt selbst am eigenen Look. Das Ergebnis: Als edler Recke erntet Ihr Respekt und Applaus. Als Bösewicht dagegen löst Ihr Furcht und Jammer aus. Je mächtiger Ihr werdet, um so eher schart Ihr willige Helfer um Euch. Auch beim anderen Geschlecht könnt Ihr punkten: Dank erlernbarer Mimiken ('Expressions') bezirzt Ihr Eure Angebetete, die sogar vor den Traualtar gezerrt werden darf – die "Sims" lassen grüßen! Und wer weiß, viel-

▪ ▪ ▪ "Freiheit ist nutzlos ohne eine Richtung." ▪ ▪ ▪

Designer-Legende Peter Molyneux über sein neuestes Werk



MAN!AC: Entgegen Ihrer Tradition wurde "Fable" kein God-Game...

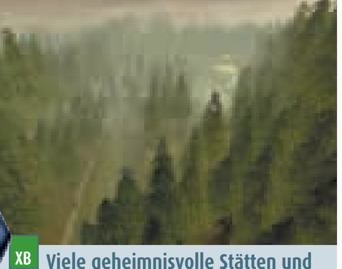
Molyneux: "Fable" ist in erster Linie ein Konsolen-Spiel. Am PC agiert man mit der Maus, was sich auf Konsole grundlegend unterscheidet. Hier funktionieren Gott-Spiele nicht ohne weiteres. Trotzdem will ich dem Spieler Freiheit zugestehen, ihm aber auch eine Richtung vorgeben. Wir wollen den Zocker fesseln und animieren, ein Held zu werden.

MAN!AC: Schreckt die komplexe Kampfsteuerung nicht ab?

Molyneux: Obwohl der Spieler es nicht merkt, nutzt er das Kampfsystem wie bei einem Beat'em-Up. Man kann auf Tastendruck Techniken schnell anwenden. Es geht aber auch mit simplem Button-Smashing. Mit einiger Übung nimmt man die Gegner per Knopfdruck auseinander: Erledigt sie per Bogen oder Armbrust, zieht das Schwert und schleudert einen Gegner per Zauberspruch gegen die Wand. Das alles funktioniert mit simplen Tastenkombinationen.

MAN!AC: Bei zu viel Freiheit verlieren die Leute doch den Faden...

Molyneux: Freiheit ist nutzlos ohne eine Richtung. Beim Spielen weiß man deshalb immer, was als nächstes zu tun ist, um weiterzukommen. Daneben gibt es aber noch eine Menge anderer Dinge zu tun. So braucht jemand deine Hilfe, also erledigst du erst diese Neben-Queste, bevor es weitergeht. Es gilt den Spieler zu beschäftigen, aber auch auf den roten Faden zu führen. Aber würdest du aber der Versuchung widerstehen, mit einem Mädchen zu flirten und es zu heiraten?



XB Viele geheimnisvolle Stätten und Rätsel warten in zahlreichen Questen.

XB Für günstige Ausrüstung lohnt sich der Weg auch in entlegendste Dörfer.



XB Opulent inszeniert: Neben bestechenden Glüheffekten faszinieren auch Gesichtsmimik und stimmige Farbgebung.



XB Ebenso lauert die dunkle Seite der Macht: Mit hinterhältiger Spielweise verwandelt sich das Bildschirm-Ego langsam in einen gehörnten Fiesling, der von allen gefürchtet oder verspottet wird.



XB Dank Teleportern vermeidet Ihr große Fußwege.

XB Das Kampfsystem ähnelt gängigen Prügelspielen.

leicht wollt Ihr Euch dann raubend als Gauner-Pärchen verdingen? Die Expressions umfassen daneben auch unrühmliche Ausdrücke: Um den schlechten Ruf zu wahren, buht Ihr Leute aus oder lasst Luft aus nicht näher genannten Körperöffnungen. Für entsprechende Reaktionen greifen CPU-Einwohner auf ein 160.000 Wörter umfassendes Skript zurück.



Optischer Blender?

Auf technischer Seite gibt´s leider noch einiges zu bemängeln: So kann die dezent ungenaue Steuerung mit einem "Zelda" oder "Mario" nicht mithalten. Auch die übervolle Padbelegung verwirrt anfangs dezent. Daneben bot die gezeigte Vorab-Version eine niedrige Bildrate, die laut Entwicklern in der Endfassung aber verschwinden soll. Kein Wunder, denn optisch zeigt sich "Fable" von der Schokoladenseite: Glüheffekte ('High Dynamic Range Rendering'; siehe Seite 52), wehende Haare im Wind und spiegelndes, bewegtes Wasser erfreuen das Technik-Herz. Ob's auch spielerisch höher schlagen wird? *ts*



Fable

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Big Blue Box, UK
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	Oktober

In dem potenziellen RPG-Geniestreich stecken ungeahnte Möglichkeiten und Freiheiten. Ob's auch spielerisch funktioniert?

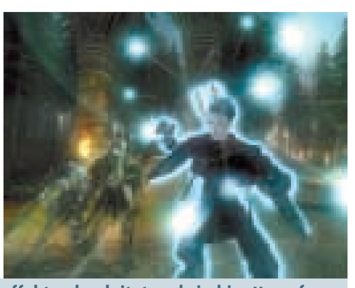
Playstation-2-Alternative

Auf Sonys Playstation 2 wird das Aufbau-Rollenspiel **Dark Cloud** hoffentlich bald die dritte Fortsetzung finden.

Gamecube-Alternative

Die Nintendo-Welt wartet sehnsüchtig auf die Rückkehr des realistischen Link in **Legend of Zelda**.





XB Magie in seiner schönsten Form. Zaubersprüche werden meist von hübschen Lichteffekten begleitet und sind im Kampf äußerst nützlich: Blitzattacken, Feuerschilde oder Schutz-Formeln sorgen für Überraschungen beim Gegner.

Tron 2.0 Killer App



22 Jahre nach dem Kultfilm steigt Ihr selbst ein in die Welt der User und Programme – auf der Xbox sogar mit neuen Features.

Die ersten Anzeichen gab es auf dem Doppel-DVD-Set von "Tron" (siehe Kasten): Gleich zu Beginn zeigte ein mysteriöser kurzer Trailer, dass das Computergrafik-Epos aus den 80ern eine Fortsetzung erhalten würde. Was aber keiner wusste: Diese war nicht als Kinofilm konzipiert, sondern von vorneherein als ausgewachsenes Computerspiel gedacht. Mitte 2003 erschien der Titel dann auch, allerdings nur für PCs – damals hieß es zur Enttäuschung der Videospielwelt, dass eine Konsolenumsetzung nicht geplant wäre. Zum Glück hat es sich Buena Vista wohl nicht zuletzt aufgrund der zu geringen Resonanz seitens der Computerbesitzer anders überlegt: Ende des Jahres dürfen nun auch Xbox-Fans mit "Tron 2.0" rein ins virtuelle Ego-Abenteuer und erhalten zur Belohnung für die lange Wartezeit eine Ladung frischer Features – entsprechend der neue Untertitel "Killer App".

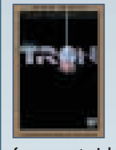
Little Computer People

Die Story setzt rund 20 Jahre nach den Geschehnissen des Films ein: Der Tron-Programmierer Alan Bradley hat die Digitalisierungstechnik wieder hergestellt, mit der sich Menschen in den Cyberspace transferieren lassen. Dummerweise hat auch sein Sicherheitschef Thorne ein Auge drauf geworfen und das Firmengeheimnis an einen Rivalen verkauft – bei der Vorführung geht aber was schief, wodurch Thornes Daten Schaden erleiden und er zum verrückten Code mutiert. Das verseucht prompt die virtuelle Welt und schadet auch Alans letztem Projekt, bevor der Programmierer mysteriöserweise verschwindet. Nun liegt es an Euch, in Form von Sohnemann Jet Bradley ebenfalls in das Computerreich einzutauchen und Thorne aufzuhalten.

XB Bleib mir vom Leib: Kommt Euch ein Virenkiller doch mal zu nahe, haut Ihr ihm mit dem Nahkampfstock auf die digitale Rübe.

Im Cyberspace angekommen, schlagt Ihr Euch in Ego-Shooter-Manier durch rund 30 Levels: Wie bei der Kinovorlage dominiert Schwarz die Szenerie – Gebäude, Objekte und Personen dagegen werden mit grellen, neonfar-

Zelluloid-Zauber
Die Filmvorlage zum Spiel



1982 machte sich ein wackeres Grüppchen Visionäre rund um Regisseur Steven Lisberger auf, einen für die damalige Zeit ungemein ambitionierten SciFi-Streifen zu entwickeln – "Tron". Tricktechnisch musste das Team allerlei Kniffe und Umwege gehen, denn für die aus heutiger Sicht natürlich etwas angestaubt wirkenden Computergrafiken war die Hardware seinerzeit noch nicht gerüstet. Trotzdem können sepktakuläre Sequenzen wie das Light-Cycle-Rennen auch jetzt noch begeistern, für filminteressierte Zocker gehört der Streifen ohnehin als Pflichtkauf ins Regal. Eine mit umfassenden und hochinteressanten Extras vollgepackte Doppel-DVD ist überall günstig zu haben, den zum 20-jährigen Jubiläum veröffentlichten Soundtrack gibt's nur in den USA.

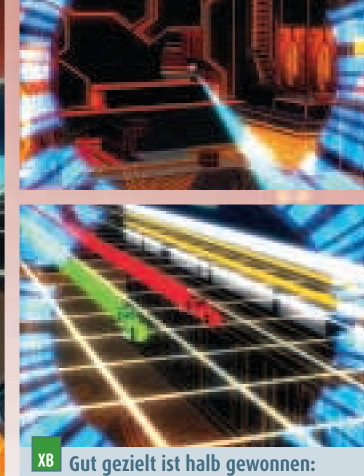


XB Feuer frei: Auch in der virtuellen Welt sprechen Waffen bei Kämpfen in der Regel das gewichtigste Wort.





XB Das ist neu für Xbox-Krieger: Wenn Euch ein Kontrahent auf dem Light-Cycle entwischen will, steigt Ihr selbst kurzerhand auf zwei Räder um.



XB Gut gezielt ist halb gewonnen: Sniper-Geschosse wirken oft Wunder.

XB Im Gegensatz zu den zahllosen Shareware-"Tron"-Verschnitten packt "Killer App" in Sachen Grafik und Spielgehalt kräftig was auf das Raserprinzip drauf.

benen Linien dargestellt. Das trifft den Stil des Films nahezu perfekt und sieht einfach gut aus. Um Euch gegen feindselige Programme wie z.B. Schutzmechanismen oder Speicherfresser zu wehren, greift Ihr auf altbekannte Waffen zurück: Mit der Frisbee-ähnlichen Datendisk 'löscht' Ihr Gegner durch einen beherzten Wurf oder wehrt Attacken ab. Andere Angriffsarten nutzen einen Nahkampfstab oder Granatwerfer, auch eine Sniperwumme darf nicht fehlen. Im Laufe des Spiels rüstet Ihr Eure Kampfwerkzeuge auf und verpasst Euch selbst diverse Software-Upgrades: Findet Ihr den geeigneten Patch, könnt Ihr z.B. höher springen, mehr Schaden anrichten oder lautloser schleichen. Dummerweise hängt es gelegentlich vom Server bzw. Level ab, in dem Ihr Euch befindet, was Ihr tatsächlich nutzen könnt – diese simplen Rollenspielelemente frischen das Geschehen zusätzlich auf.

Easy Rider

Eine wichtige Rolle in "Tron 2.0" spielen natürlich die legendären Light-Cycles: Mit den abgefahrenen Highspeed-Motorrädern, die nur 90°-Wendungen beherrschen und Wände hinter sich herziehen, flitzt Ihr durch futuristische Arenen. Dort versucht Ihr, Bösewichten zu entkommen oder sie durch taktische Fahrmanöver auszuknocken. Wer sich von der Jagd nach Thorne entspannen will, geht zu freundschaftlichen Rennen ins 'Gamegrid'.

Vor allem für Online-Matches sind die flotten Zweiräder ideal: Via Xbox Live dürfen bis zu 16 digitale Krieger in die Neon-Cyberwelt. Neben den vom PC bekannten Light-Cycle- und Disk-Duell-Arenen erfreuen sich Konsolenzocker an neuen Spielmodi. So gibt's neben dem Standard-Deathmatch eine Variante nach "Counter-Strike"-Art: Im Team-Einsatz wählt Ihr dann eine von sechs Charakterrollen, die jeweils für spezifische Aufgaben am besten geeignet sind. Am spannendsten dürfte jedoch der 'Override'-Modus ausfallen, denn hier könnt Ihr jederzeit im Handumdrehen aus der Ego-Ansicht aufs Light-Cycle wechseln, um z.B. zu flüchten oder einen überraschten Kontrahenten über den Haufen zu fahren.

Stammte die PC-Fassung von Monolith ("No One Lives Forever"), wurde die Xbox-Version von den Konsolen-Experten Climax (u.a. "MotoGP", "Sudeki") entwickelt und machte bereits auf der E3 einen überzeugenden Eindruck. Sitzt nun noch der letzte Feinschliff, steht aufregenden Actionerlebnissen im Cyberspace nichts mehr im Weg. *us*

Cyber-Action für den Winzling

Die spezielle GBA-Fassung von "Tron 2.0"



Während PS2- und Gamecube-Besitzer in die Röhre sehen, kriegen Handheldzocker eine Umsetzung spendiert. Klugerweise setzen die Entwickler von Digital Eclipse dabei nicht wie bei anderen Ego-Titeln auf grobschlächtige Polygone: Stattdessen seht Ihr den Hauptteil des virtuellen Abenteuers aus einer isometrischen Ansicht, die mit gelungenem futuristischen Pixel-Look glänzt. 3D-Ansicht gibt's nur, wenn Ihr z.B. in Panzern auf Recognizers Jagd macht, die traditionellen Light-Cycle-Duelle finden wiederum in der Vogelperspektive statt. Als besonderen Clou gibt's für GBA-Besitzer zudem einen coolen Retro-Bonus: Wer fleißig zockt, schaltet nämlich die beiden alten Automaten-Umsetzungen "Tron" und "Discs of Tron" frei.

Tron 2.0: Killer App

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	Buena Vista
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Oktober

Ausgefeilter Genre-Mix mit Jump'n'Run-Einlagen, Schleichmissionen und wunderschöner Polygon-Inszenierung – topp!

Playstation 2-Alternative

Bei Sony geht die Zukunft militärischer los: Der hochgehandelte "Halo"-Konkurrent **Killzone** soll schon im September eintrudeln.

Gamecube-Alternative

Würfel-Ballerer gehen auf Zeitreise: Anfang 2005 steht für sie **Timesplitters: Future Imperfect** auf dem Plan.

Enthusia Professional Racing

Konamis ambitioniertes Blech-Epos soll die realistischste Rennsimulation überhaupt werden.

Der Autonarr und "Enthusia"-Produzent Manabu Akita wildert in "Gran Turismo"-Gefilden und schickt sich an, den Rivalen ausgerechnet in puncto Realismus auszustechen. Für die Umsetzung der akkuraten Fahrphysik wurde die Schwerkraft zu Grunde gelegt. Dabei demonstriert ein Video die Wirklichkeitsnähe: Ein echter Mazda-Roadster vollführt auf einem Hinderniskurs zunächst seine Runden – das Fahrverhalten des anschließend gezeigten virtuellen Boliden hält sich erstaunlich nahe am Original.

Beim ersten Anspielen unterscheidet sich die Fahrphysik subjektiv zunächst wenig von den Kontrahenten. Allerdings werden Kollisionen und Ausrutscher umgehend mit Drehern quittiert. Auch sorgen Bodenunebenheiten sowie Kuppen für weitere heikle Momente. Nur mit umsichtigem Rasen sowie guter Strecken- und Wagenkenntnis lassen sich die anspruchsvollen Kurse meistern. Das so genannte VGS ("Visual Gravity System") hilft Euch daneben beim Ausloten des Grenzbereichs. Die Anzeige am unteren Rand zeigt mit Pfeilen G-Kräfte sowie die Gewichtsverteilung des Wagens an. Ein Pfeil in der Mitte markiert daneben die Lenkbewegungen.

PS2 Gerade die italienische Randbebauung zeugt von Liebe zum Detail.



PS2 Die grüne Hölle wartet: Auf der Nürburgring-Nordschleife wird das ungestüme Fahrverhalten der PS-Monster deutlich. Verschiedene Bodenbeläge und Witterungen erschweren die Rasereien zusätzlich.

Rasen mit Bedacht

Der Fokus liegt laut den Entwicklern auf dem Fahren und nicht dem Tunen von Autos. Trotzdem wird nicht auf einen üppigen aufrüstbaren Fuhrpark samt Setup-Optionen sowie Karriere-Modus verzichtet. 40 Autohersteller mit über 200 Autos sowie noch geheime Rennserien stehen auf der Lizenzliste – wir tippen vorab auf heiße Tourenwagen-Rennen. Daneben bestechen Rallye-Rasereien mit zufällig generierten Pisten. Auf fiktiven und echten Strecken (darunter auch die Nordschleife) samt verschiedener Wetterbedingungen entscheidet letztlich nur die Fahrtechnik über Sieg und Niederlage. *ts*

Enthusia Professional Racing

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Authentische Rennsimulation, die mit ausgeklügeltem Realismus die "Gran Turismo"-Konkurrenz ausstechen will.

Xbox-Alternative

Microsoft will Ende des Jahres mit **Forza Racing** die Renn-Offenbarung für Xbox-Raser präsentieren.

Gamecube-Alternative

Weniger realistisch, aber mit dickem Tuning-Teil geht's bei **Need for Speed: Underground 2** ab Herbst an den Start.



PS2 Abseits der Straße düst Ihr auf großzügig begrenzten Rallye-Pisten, die sich per Zufall jedesmal neu generieren.

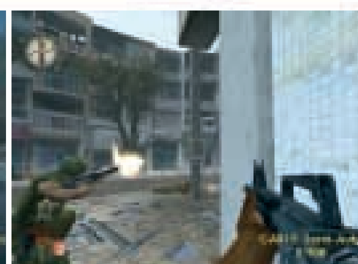


PS2 Auf regennasser Fahrbahn samt unberechenbarem Fahrverhalten habt Ihr kein Auge für grafische Spielereien.

Men of Valor

Nachdem der 2. Weltkrieg zum Allerwelts-Szenario mutiert, rückt Vietnam immer mehr in den Fokus der Spiele-Entwickler.





XB Die wichtigsten Grundsätze für das Überleben des Vietnam-Kriegs: Bandagiert rechtzeitig Eure Wunden (siehe Anzeige links unten in den Bildern), lasst die Kameraden einen Teil der dreckigen Arbeit erledigen und nutzt jede mögliche Deckung.

Lange Jahre konnten die USA ihre Niederlage im Vietnam-Krieg nicht überwinden, was sich auch in der Verarbeitung der Thematik durch Hollywood zeigte. Ob "Apocalypse Now" oder "Platoon" – rund um die Achtziger war die Wunde Vietnam noch zu frisch, um eine gute Vorlage für platte Action oder schmalziges Pathos zu bieten. Im Gegensatz dazu stand seit jeher der zweite Weltkrieg. Von "Der längste Tag" bis "Pearl Harbour": Kritische Töne gab's im Kino selten, stattdessen wurden der Krieg und seine Protagonisten glorifiziert. Selbiges gilt für die momentan so populären historischen Ego-Shooter. Allein Namen wie "Medal of Honor" (Ehrenabzeichen), "Call of Duty" (Ruf zur Pflicht) oder "Brothers in Arms" (Waffenbrüder) geben uns zu verstehen: Krieg ist eine ehrenvolle Aufgabe, eine Beschäftigung für Helden, bevorzugt amerikanische.

Go Southeast

Doch die Zeit heilt alle Wunden, und nachdem andere Konflikte in den Fokus der US-Öffentlichkeit geraten, entspannt sich das Verhältnis zum verlorenen Dschungelkrieg. Prompt nimmt sich die digitale Unterhaltungsindustrie in recht lockerer Weise dieses Themas an. EA lässt im PC-Multiplayer-Titel "Battlefield Vietnam" auch auf Seiten der Vietcong kämpfen, Eidos zeichnet in "Shellshock: Nam '67" Grausamkeiten gegen die Zivilbevölkerung nach und Vivendi fährt mit "Men of Valor" die einseitig heroische Schiene: Tapferer Jüngling zieht frohgemut in den Krieg, verliert reihenweise Kameraden und rächt sich erbittert – seine Briefe, die vor den Missionen rezitiert werden, legen von seinem Schicksal und dem nächsten Einsatzziel Zeugnis ab.

Dauerbeschuss

16 historische Levels dauert der pausenlose Kampf des Protagonisten Dean Shepard gegen den kommunistischen Feind. Euer Einsatz beginnt mit den Scharmützeln bei Da Nang 1965 und endet mit den Straßenschlachten von Hue 1968. Schon die ersten Spielminuten lassen die kommenden Strapazen erahnen: Eine gemütliche Patrouille samt Rauchwa-

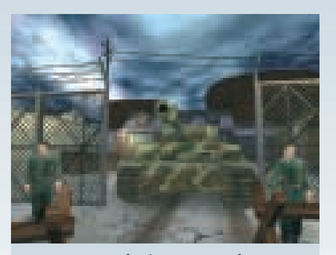


XB Viel Freund und Feind: Beim Streifzug durch vietnamesische Reisfelder seid Ihr nie allein.

▪▪▪ Ego-Enthusiasten ▪▪▪

Die "Men of Valor"-Macher sind Shooter-Profis

Obwohl 2015 (sprich 'Twenty Fifteen') schon seit 1998 existiert, ist "Men of Valor" die erste eigene Marke des unabhängigen Entwickler-Teams aus Oklahoma, USA. Begonnen haben die Ego-Shooter-Fans ihre Karriere mit "Wages of Sin", einem Add-On zu Activisions indiziertem Actiontitel "Sin". Zweites und äußerst erfolgreiches Produkt war Electronic Arts' "Medal of Honor Allied Assault" – das PC-Debüt der einstigen PSone-Bestseller-Reihe. Seit gut zwei Jahren arbeiten 2015 nun an "Men of Valor", das gleichzeitig auch ihren Einstieg ins Konsolen-Geschäft markiert. Übrigens ist die Xbox-Version keine billige Konvertierung des PC-Spiels: Solo-Missionen, Multiplayer-Modi und natürlich die Optik der beiden Varianten unterscheiden sich massiv.



Von Europa nach Vietnam: Das letzte 2015-Spiel war das PC-"Medal of Honor".



XB Trotz Dominanz der Farben Grün und Braun langweilen die Landschaften zu keiner Zeit. Explosionen und Wasseroberflächen sind effektreich inszeniert.

XB In manchen Missionen kommen auch Kanonenboote und Hubschrauber zum Einsatz. Hier betätigt Ihr Euch als Maschinengewehrschütze bei der Eroberung eines Dorfes aus der Luft.

XB Lineare Action: Die Kameraden treiben Euch zur nächsten Aufgabe.

ren und Rock'n'Roll findet jäh ein Ende, als Euer Transporter in einen Hinterhalt gerät. Während Ihr mit Euren Kameraden rausspringt und Deckung sucht, sinkt schon der erste Kumpel mit einem Kopfschuss zusammen. Der Vietcong hat sich im Reisfeld verschanzt und feuert aus allen Rohren – von Deckung zu Deckung kämpft Ihr Euch in seine Richtung, mal kauert Ihr hinter einem Erdhügel, mal robbt Ihr durch kniehohes Gras. Wer kopflos gegen die immer neuen Horden wütend schreiender Nordvietnamesen anrennt, lebt nicht lange. Shepard verkraftet nur wenige Treffer und blutet heftig: Seid Ihr angeschossen, müsst Ihr Euch schleunigst in Deckung begeben und den B-Knopf gedrückt halten. Das zeitaufwändige Bandagieren spart wichtige Lebenspunkte. Trotz Realismus-Note gibt's Medi-Kits: Gewöhnlich findet Ihr die Heilmittel beim Durchsuchen gefallener Soldaten – ebenso wie neue Waffen und Munition.

Kampfgefährten

"Men of Valor" spielt sich packend, und das nicht nur wegen überzeugender Dschungeloptik und mitreißender Effekte wie z.B. dem Erzittern des Bildschirms bei Granatbeschuss. Die Einbettung im Team trägt viel zur Atmosphäre bei – Ihr kämpft den Krieg nun mal nicht alleine. Die Kameraden sind stets an der Seite, treiben Euch nach vorne oder erwarten Euer Sperrfeuer, damit sie den Gegner in die Zange nehmen können. Weit hinter Shepard verbirgt sich zudem ein mächtiger Kriegsapparat: Mit Rauchbomben markiert Ihr Bunker zur nachfolgenden Bombardierung, Artillerie-Beschuss ebnet Euren Weg – oder dezimiert die eigene Einheit. Teamarbeit ist auch über Xbox Live gefragt: In einem Coop-Modus spielt Ihr die Story zusammen mit einem Online-Kameraden durch. Auch 'Deathmatch'- und 'Capture the Flag'-Varianten wird es geben, die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an der Unterstützung von 16 Spielern. Ob's klappt, wissen wir im Oktober. *sf*



XB Was verbirgt sich wohl im Nebel? Nicht nur die Natur ist gegen Euch, der Vietcong macht auch mit hinterhältigen Fallen das Soldatenleben schwer.

Men of Valor

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	2015, USA
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Oktober

Vietnam-Shooter mit packender Atmosphäre, cleveren Kameraden und einer doppelten Portion Pathos.

Playstation 2

Dschungeldickicht, Stolperfallen und arg viel Gewalt gibt's im kommenden Eidos-Titel **Shellshock: Nam '67.**

Gamecube

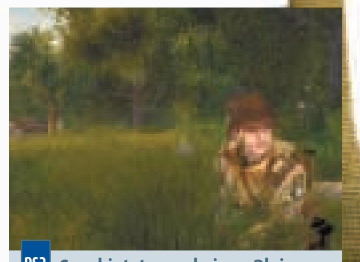
Nintendo-Freunde mit Hang zur historischen Ballerei warten bis Ende 2004 auf Activisions WW2-Epos **Call of Duty.**



Brothers in Arms

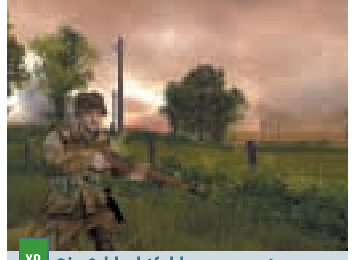
Kriegerischer Realismus: Gearbox verquickt seinen neuesten Taktik-Shooter mit dem D-Day-Szenario.

Massenhaft: Der aktuelle Trend zu Ego-Shootern mit realer Kriegs-Thematik ist unverkennbar. Nun drängt auch Gearbox, Entwickler von "Counter-Strike" und der PC-Fassung von "Halo", mit einem eben solchen Ballermann auf den Markt. Der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Titel soll sich aber dank hohem Realismus und Taktikeinschlag grundlegend vom Einheitsbrei abheben. Die authentische Versoftung einer wahren Geschichte verschlang dreieinhalb Jahre Entwicklungszeit: Sie erzählt von Sergeant Matt Baker und seiner Fallschirmjäger-Einheit, die während der Normandie-Invasion im Juni 1944 ins französische Hinterland gerieten. "Brothers in Arms" belebt in einer 21 Missionen umfassenden Geschichte den Überlebenskampf des Truppenführers, in dessen Rolle Ihr schlüpft.
In dem von Deutschen besetzten Gebiet müsst Ihr zunächst Eure zwölf Kameraden aufspüren, um in der ersten Mission das Dörfchen Boucherville vor teutonischen Angriffen zu bewahren.


PS2 Gras bietet zwar keinen Blei-Schutz, aber hervorragende Deckung.


XB Per Knopfdruck kommandiert Ihr Euer Team aus zwei Trupps, um Gebiete zu sichern, Stellungen zu verteidigen oder Flankenangriffe zu starten.

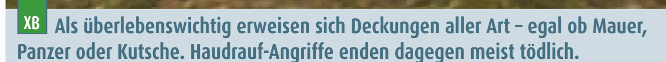



XB Die Schlachtfelder von gestern wurden authentisch umgesetzt.

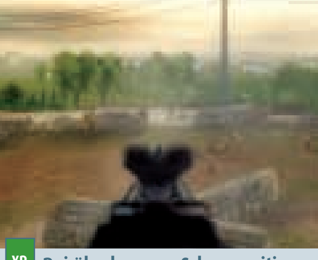
Deckung ist alles

Nach dem ersten Feindkontakt sucht Ihr Deckung, lokalisiert den Gegner und versucht ihn per Sperrfeuer zu blockieren oder festzusetzen. Analysiert zunächst die Lage, bevor Ihr Euer Gefolge in eine taktisch kluge Position befehligt und den Feinden den Garaus macht. Zur Truppenverlagerung ist das Festhalten der zahlreichen Gegner spielentscheidend, was sich meist nur durch beständiges Sperrfeuer erreichen lässt. Taktik-Spielchen wie Flankenangriffe, Kreuzfeuer oder Hinterhalte stehen dabei an der Tagesordnung. Dazu kommandiert Ihr zwei Teams: Das erste agiert als schneller Stoßtrupp mit leichter Bewaffnung, der vor allen anderen aufs Schlachtfeld zieht und flugs zur gegnerischen Zielscheibe werden kann. Das zweite langsamere Team dient deshalb zur Deckung der anderen Jungs – dank schwerer Bewaffnung haltet Ihr die Gegner auch auf Distanz in Schach. Nur reibungslose Zusammenarbeit und funktionierendes Teamwork sichert das Überleben.
Doch die Feindeshorden schlafen nicht: Mehr als bei anderen Shootern sind die KI-Scharen kein Kanonenfutter, sondern reagieren wie die eigenen Leute und nutzen sogar dieselben Vorgehensweisen.
Als Truppenführer übernehmt Ihr bei den Scharmützeln deshalb nicht nur die Kontrolle über Eure eigenen Kumpane, sondern bewegt und ballert Euch in gewohnter Ego-Shooter-Manier übers Schlachtfeld, um geplante Aktionen tatkräftig zu unterstützen und Eurem Gefolge zu helfen. Neben der Ich-Perspektive informiert die taktische Karte über die aktuelle

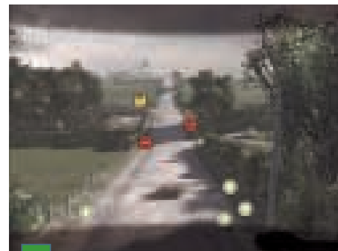




XB Als überlebenswichtig erweisen sich Deckungen aller Art – egal ob Mauer, Panzer oder Kutsche. Haudrauf-Angriffe enden dagegen meist tödlich.



XB Bei überlegenen Schusspositionen heißt die Devise Feuer frei.



XB Die taktische Karte notiert alle Soldaten und deren Verfassung.

XB Robuste Panzer greifen Euch manchmal unter die Arme und lassen sich vorzüglich als sichere Deckung nutzen.



PS2 Mit praktischen Icons werden festgesetzte Feinde rot markiert – während ein Sperrfeuer weiter blockiert, könnt Ihr diese von der Flanke in die Zange nehmen.

Lage: Hier werden Feind- und Freundpositionen mit verschiedenen Farben markiert, die den Zustand des jeweiligen Soldaten visualisieren. Interessant: Der Indikator zeigt auch im laufenden Spiel via Icon-Farbe an, inwieweit der Gegner in seiner Deckung festgesetzt und bereits eingeschüchtert wurde.

Rettung naht!

Ganz andere Hilfe erhaltet Ihr von mächtigen Panzern, die zu Eurem Team stoßen können. Die wuchtigen Gefährte lassen sich wahlweise selbst steuern und bieten weitreichende wie brachiale Feuerkraft. Der fahrende Koloss dient aber nicht nur zum Angriff, sondern auch als Deckung. So könnt Ihr Euch hinter der mobilen Stahlmasse verstecken, an Feinden vorbeischlüpfen und entkommen. Doch Vorsicht: Freunden wie Gegnern stehen durchschlagende Panzerfäuste zur Verfügung!

Gearbox' "Brothers in Arms" beeindruckt neben authentisch nachgebildeten Waffen und Ausrüstung zudem mit exakt modellierten Kriegsschauplätzen, die mittels unzähliger Fotos und Augenzeugenberichten akkurat rekonstruiert wurden und bereits jetzt stimmungsvoll wie flüssig über den Schirm flimmern. Dank ebenso wirklichkeitsgetreuer Schlacht-Strategien kann die traurige Realität genauestens nachgespielt werden – Historiker und Taktiker freut's. *ts*



PS2 Kriegsnebel: Der Dunst kann sich schnell als Todesfalle erweisen.



Brothers in Arms

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Gearbox, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Zurück in den Zweiten Weltkrieg: authentisches Schlachtengetümmel im Ego-Shooter-Gewand mit Taktik-Einschlag.

Gamecube-Alternative

Ego-Shooter-lastige Gamecube-Reservisten folgen dem Aufruf zur Pflicht in Call of Duty im Herbst diesen Jahres.

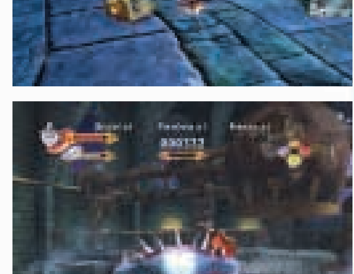
Kameo: Elements of Power

Wenn Rare endlich zur Presse spricht, ist MAN!AC mit dabei: frische Infos und Eindrücke zum lang erwarteten Fantasy-Spaß.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Nach der Übernahme durch Microsoft bröckelt beim bislang notorisch geheimniskrämerischen Entwicklertrupp aus England langsam die eiserne Mauer des Schweigens. So wurden wir von Rare nach London eingeladen, um an einer Präsentation der im ersten Quartal 2005 geplanten "Conker: Live & Reloaded" und "Kameo: Elements of Power" teilzunehmen. Sogar leibhaftige Entwickler standen für Interviews zur Verfügung. Da wir Euch die Xbox-Neuauflage des respektlosen Eichhörnchens bereits in Ausgabe 07/04 näher vorgestellt haben, gilt unser Augenmerk diesmal "Kameo".

Die Schöne und die Biester

Als die Elfenkönigin beschließt, Ihr Amt an die jüngere Tochter Kameo weiter zu reichen, dreht deren Schwester durch. Das rachsüchtige Mädel befreit den garstigen Trollherrscher Thorn aus seiner steinernen Verbannung, worauf dieser das Land und die Einwohner mit seinen Schurkenhorden terrorisiert. Darum liegt es an Euch, die fiese Armee wieder ruhig zu stellen.



XB Mit der schlagfertigen Pflanze und dem Stachel-Yeti beginnt das Abenteuer.



XB Rare zeigt seine fiese Seite: Habt Ihr als Gürteltier durch Überrollen einen Troll aufgespießt, muss sich das Opfer wehrlos mitschleifen lassen.

Die Reise durch die fünf Welten des Reiches tritt Kameo alleine an, doch dank ihrer Metamorphosekünste ist das nicht so schlimm: Im Laufe des Spiels verwandelt Ihr Euch per Knopfdruck in zehn verschiedene 'Kriegerformen', die allesamt eigene Spezialfähigkeiten vorweisen. Der Eis-Yeti Chilla kann z.B. gefrorene Projektile werfen oder Trolle mit seinem Stachelrücken aufspießen und sie dann ebenfalls wegschleudern. Gürteltier Major Ruin kugelt gepanzert in bester Samus-Aran-Manier über Rampen oder walzt Feinde platt. Das 'Pummel Weed'-Gewächs boxt dagegen Fieslinge nieder und beherrscht einen speziellen Upper-Cut, der sonst undurchdringliche Blocks aushebelt. Diese drei Charaktere waren bereits spielbar, von anderen Monsterarten wie z.B. einem Feuer speienden Drachen, einem mobilen Felshaufen oder einer Wasserspeier-Qualle konnten wir uns bei der Vorführung ein positives Bild machen.

Kloppt Ihr effektiv, löst Ihr die 'Warrior Focus'-Zeitlupe aus, in der Ihr mittels schick anzusehenden Schlagcombos und zwischenzeitlichen Umwandlungen besonders viele Punkte abräumt. Aber auch außerhalb der Kämpfe müsst Ihr regelmäßig die Vorzüge Eurer Alter Egos nutzen, um voran zu kommen: Gleich zu Beginn kullert Ihr als Gürteltier mittels einer Schanze in eine Schlucht und müsst Euch dann gleich zum Yeti wandeln, damit Ihr Euch an der Eiswand

"Kameo wäre so nicht mehr auf dem Gamecube möglich."

Lee Schuneman, Group Producer, im Gespräch über Rares zweiten Xbox-Titel.

MAN!AC: Wieviel ist vom ursprünglich auf dem Gamecube begonnenen "Kameo" noch übrig?

Lee Schuneman: Das Kernkonzept und die Story sind immer noch gleich. Als wir von Microsoft übernommen wurden, haben wir alle Belange des Spiels nochmal frisch überdacht und wieder von vorn begonnen – eigentlich ist das Xbox-"Kameo" erst seit ca. 18 Monaten in der Entwicklung.

MAN!AC: Wieso habt Ihr das Charakterdesign der Hauptfigur nochmal überarbeitet?

Lee Schuneman: Wir wollten Kameos Stil mehr dem Spielverlauf anpassen – also nicht mehr so unschuldig, sondern etwas dunkler und unruhiger.

MAN!AC: Dennoch dominieren weiterhin kräftige Farben. Wolltet Ihr keine gedecktere Atmosphäre oder gehört das zum Rare-Stil?

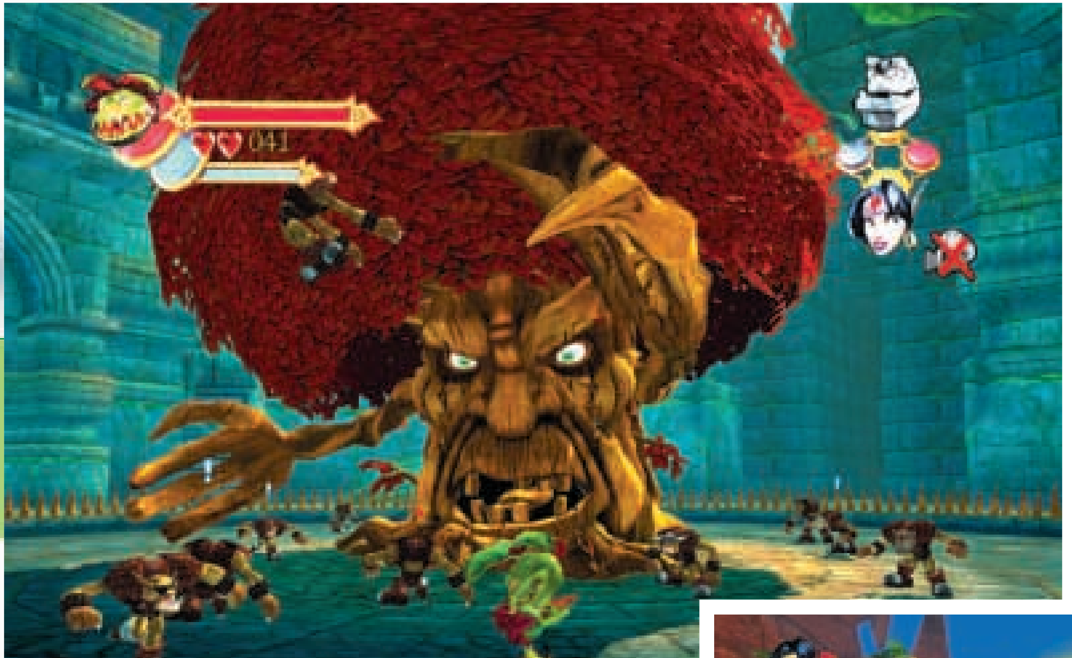
Lee Schuneman: Wir nehmen uns nicht bewusst vor, alles möglichst krachig zu gestalten. Letztlich entsteht der Stil wohl daraus, dass alle unsere Teams unter ähnlichen Bedigungen arbeiten. Wir sind jedenfalls mit dem Aussehen von "Kameo" sehr glücklich.

MAN!AC: Man kann viele Aktionen ausführen, trotzdem bleibt die Steuerung immer übersichtlich – wie kriegt Ihr das hin?

Lee Schuneman: Unsere Titel sollen für alle Spieler möglichst leicht zugänglich sein. Dazu gehört zum einen die Thematik und zum anderen eine nachvollziehbare Kontrolle. Wir schauen zuerst, dass die Grundstruktur einfach bleibt, dann packen wir Zug um Zug weitere und komplexere Möglichkeiten drauf.

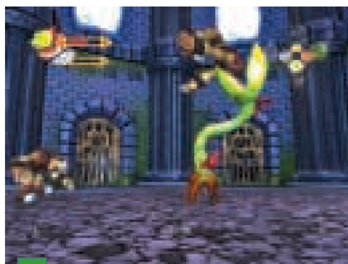
MAN!AC: Wäre "Kameo" in seiner jetzigen Form auch noch für den Gamecube umsetzbar?

Lee Schuneman: Nein. Die reine Polygonzahl und vor allem die aufwändigen Spezialeffekte mit Partikeln etc. hätten wir nicht in dieser Qualität erreicht.

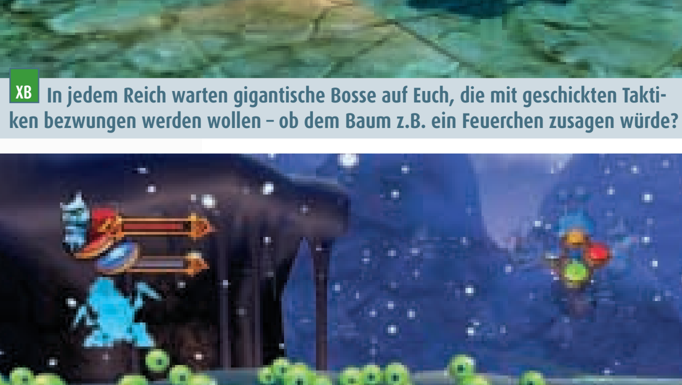


XB In jedem Reich warten gigantische Bosse auf Euch, die mit geschickten Taktiken bezwungen werden wollen – ob dem Baum z.B. ein Feuerchen zusagen würde?





XB Kriegerformen sind variabel – vom Drachen (oben) bis zum Schlangenvieh.



XB Auch wenn friedliche Momente selten sind, lohnt eine Pause zur Betrachtung der detaillierten Szenarien.



XB Als Eis-Krieger geht Ihr mit Schwung an die Sache: rotiert den Analogstick, bis Ihr auf Tempo kommt und haut dann die feindseligen grünen Glubscher platt.



XB In London durften Journalisten aktuelle "Kameo"-Versionen anspielen.

gegenüber festhalten könnt. Um zudem für weitere Motivation zu sorgen, lassen sich alle Krieger mehrfach mit neuen Fähigkeiten versehen: Allerdings reicht der Vorrat an dafür notwendigen Extras nicht, um alle Formen komplett auszubauen – je nach Vorlieben entwickelt sich der Spielablauf also immer etwas anders.

Einfach verlockend

Die Live-Vorführung und unsere eigenen Erfahrungen mit der Demo-Version sorgen für positive Laune: Dank eingängiger Steuerung steckt Ihr schnell mitten im Geschehen, durch die unterschiedlichen Kampfformen ist für Abwechslung und Motivation gesorgt. Auch technisch gab es nichts zu meckern, denn das skurrile Design schaffte den Sprung tadellos auf den Bildschirm: Die fein animierten Charaktere und überaus detailverliebte Umgebungen werden ohne Ruckler dargestellt und bringen das Kunststück fertig, zwar farbenfroh auszusehen, aber gleichzeitig mangels übermäßiger "Banjo-Kazooie"-Niedlichkeit erwachsener zu wirken.
Leider schafft Rare den ursprünglich angedachten Starttermin rechtzeitig zum Weihnachtsfest nicht mehr, nun ist eine Januar-Veröffentlichung anvisiert. Doch angesichts der ersten Eindrücke sind wir guter Hoffnung, dass der Trupp rund um die Stamper-Brüder nach dem kurzen "Grabbed by the Ghoulies"-Durchhänger mit "Kameo" wieder die alte Topform erreicht. *us*

Kameo: Elements of Power

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Januar 2005

Technisch ausgefeiltes Abenteuer mit vielen originellen Ideen, das an die alten Rare-Erfolge anschließen könnte.

Playstation 2-Alternative

Bislang nur als Gerücht gehandelt, aber hoffentlich wahr: In Japan wird angeblich bereits an **Dark Cloud 3** gewerkelt.

Gamecube-Alternative

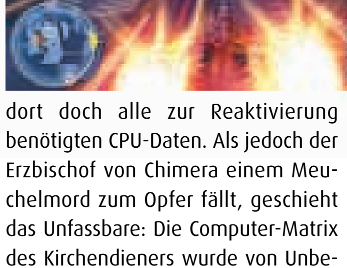
SciFi statt Fantasy: Zumindest hochklassiges Herumkugeln wird im 4. Quartal mit Samus Aran in **Metroid Prime 2** möglich.



Scrapland

Cartoon-Design à la "Toy Story" gewürzt mit einem dicken Schuss "GTA"? MAN!AC zeigt Euch, wie das spanische Entwickler-Team von Mercury-steam diesen Software-Spagat schaffen will.

Big Brother is watching you! Mit solchen Floskeln warnen Menschenrechtler regelmäßig vorm Überwachungsstaat. Allerdings deutet der moralische Zeigefinger nur auf humane Geschöpfe – künstliche Maschinen wären zu solch fieser Bespitzelung sowieso nicht im Stande. Falsch gedacht! Im ambitionierten Xbox-Abenteuer "Scrapland" erschaffen nämlich ausgerechnet Roboter ein totalitäres Regime, das selbst Erich Honecker neidisch machen würde. Trotzdem (oder gerade deshalb) erinnert das blecherne Leben auf dem Titel gebenden Asteroiden an die menschliche Zivilisation: Hausfrauen schlurfen zum Einkaufszentrum, Banker gehen ihrer kommerziellen Arbeit nach und auf den Straßen herrscht reger Berufsverkehr – stellt Euch ein New York vor, in dem nur Robo-Kreaturen leben! Konträr zur realen Welt spielt der Tod im Automatenland keine Rolle: Brennen einem Mech-Bürger mal die Schaltkreise durch, reicht ein Blick in die 'Große Datenbank' – lagern dort doch alle zur Reaktivierung benötigten CPU-Daten. Als jedoch der Erzbischof von Chimera einem Meuchelmord zum Opfer fällt, geschieht das Unfassbare: Die Computer-Matrix des Kirchendieners wurde von Unbekannten gelöscht und Scrapland hat damit seine erste echte Leiche – ein klarer Fall für Privatdetektiv D-Tritus.



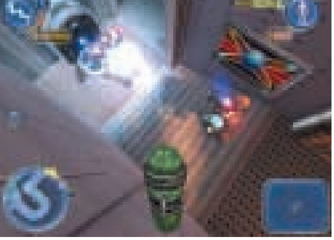


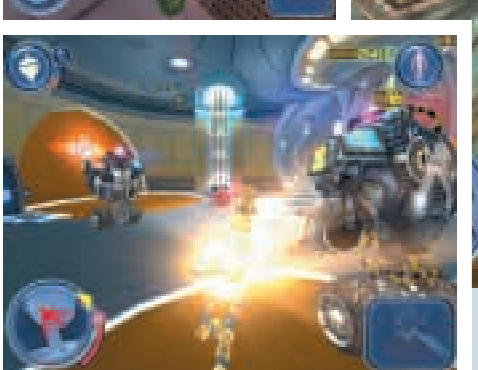


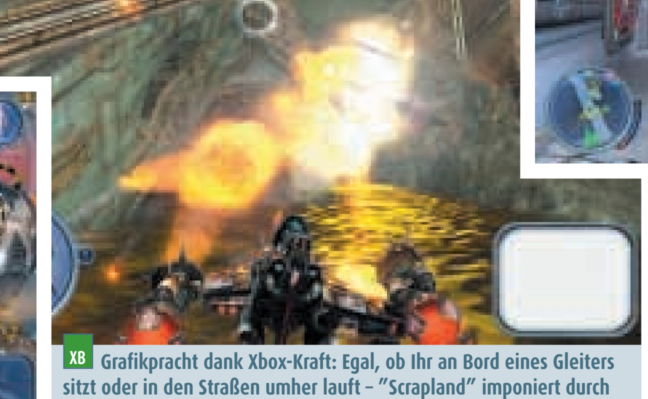
XB Unendliche Weiten: An Bord eines Raumgleiters erreicht Ihr die Außenbezirke der Spielwelt – es gibt viele Geheimnisse zu entdecken.

Gespaltene Persönlichkeit

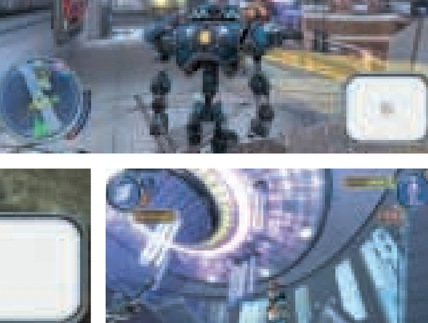
Euer schusseliger Antiheld nimmt alsbald die Fährte der Attentäter auf. Schon das Auftakt-Level zeigt, wo die Stärken von "Scrapland" liegen: So stehen zwar sämtliche Missionsziele (hier: 'Finde die Beweismittel') fest, aber der Weg dorthin offeriert enorme Entscheidungsfreiheit. Während ruppige Spürnasen ins Polizeirevier trampeln und den hiesigen Sheriff



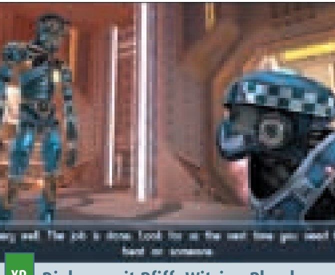




XB Grafikpracht dank Xbox-Kraft: Egal, ob Ihr an Bord eines Gleiters sitzt oder in den Straßen umher lauft – "Scrapland" imponiert durch üppige Polygonbauten sowie ungetrübte Weitsicht.




XB Ein Held im Wandel der Zeit: Kommt D-Tritus in seiner ursprünglichen Roboterform mal nicht weiter, wechselt er kurzfristig in eine andere Blechhülle (rechts).


XB Dialoge mit Pfiff: Witzige Plaudereien lockern das Action-Geschehen auf.



durch Waffengewalt zur Herausgabe aller Infos zwingen, nutzen Rätselfüchse lieber die Spezialfähigkeiten von D-Tritus. Euer Stahlrecke verwandelt nämlich bei Bedarf sein Äußeres respektive nimmt auf diese Weise die Gestalt anderer Roboter an. Das oben beschriebene Problem ließe sich demnach wie folgt lösen: Statt mit rauchenden Colts aufzukreuzen, montiert sich D-Tritus vorher eine Bürgermeister-Verkleidung an den Polygon-Leib. Der Polizeichef schöpft keinen Verdacht und rückt die gewünschten Beweise freiwillig raus – Ziel erreicht! Trotz der linearen Story bleibt für Xbox-Vagabunden stets Zeit, die malerisch-skurrile Polygon-Welt zu erkunden. "Scrapland" legt Euch in dieser Hinsicht keine Steine bzw. künstliche Barrieren in den Weg: Mischt am düsteren Maschinenfriedhof bizarre Mutanten auf, sucht im Industrieviertel nach lukrativen Nebenaufträgen oder streift lebensmüde durch Ghetto-Gassen – all diese Szenarien stehen Euch von Beginn an offen!

Flieger, grüß' mir die Sonne!

Doch nicht nur am Boden setzt die SciFi-Odyssee auf spielerische Unabhängigkeit, auch in der Luft geht's eher ungezwungen zu. Ähnlich Rockstars "GTA"-Reihe dürft Ihr vorbei fliegende Raumgleiter anhalten und deren Fahrer gewaltsam zum Platztausch bewegen. Wer's legal mag, investiert hingegen seine Ersparnisse wahlweise in einen schicken Düsenjet oder erwirbt protzige Tuningteile. Letzterer Schnickschnack erweist sich besonders bei Renneinlagen als hilfreich: Ob virtuelles Raser-Turnier im "Wipeout"-Stil oder Verfolgungsjagd durch Häuserschluchten – Bleifüße kommen voll auf ihre Kosten. Ebenfalls toll: Eitle Zocker exportieren ihren Nobelhobel gar in den optionalen Mehrspieler-Part. Stellt Euch nur mal vor: Ihr rast via Xbox Live durch eine Online-Metropole, stellt Euer hochgerüstetes Space-Mobil zur Schau und nehmt nebenbei an internationalen Wettkämpfen teil – klingt doch äußerst verlockend, oder?

Auch wir können ein erstes Probespiel mit "Scrapland" kaum erwarten: Schon alleine die liebevoll ausgearbeiteten Charaktere sowie der erfrischende 'Roboter regieren die Welt'-Ansatz versprechen gehobene Software-Kost. Kein Wunder, schließlich steckt mit American McGee (siehe Kasten) eine echte Videospiel-Kultfigur hinter dem Projekt. *tk*

▪▪▪ Wunderknabe oder Spinner? ▪▪▪

Ein kleines Porträt über den Spieldesigner American McGee


Jung und erfolgreich: Nebenberuflich dreht McGee Musikvideos.

Fällt das Stichwort id Software, denken Branchenkenner unweigerlich an John Romero und seinen Programmierer-Spezi John Carmack. Dass eine weitere Person maßgeblich für den Erfolg der kalifornischen Ego-Schmiede verantwortlich zeichnet, wissen hingegen nur wenige: So stammt das Leveldesign von "Doom" wie "Quake" aus der Feder eines gewissen American McGee. Inzwischen selbstständig, werkelt der US-Boy als freischaffender Künstler an diversen Projekten: Nach dem mit Kritikerlob überhäuften Skurril-Adventure "American McGee's Alice" (nur PC) steht aktuell etwa die Konsolen-Adaption des Buchklassikers "Der Zauberer von Oz" an. Ein Hinweis zum Schluss: American ist kein Pseudonym. Mama McGee taufte ihren Sohnemann tatsächlich auf diesen Vornamen – angelehnt an eine Freundin, die America heißt!


Bisher nur durch einen Screenshot dokumentiert: "Der Zauberer von Oz" sucht nach einem Publisher.


Nichts für Kinder: "American McGee's Alice" schwankt zwischen bizarr und völlig abgedreht.

Scrapland

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Mercurysteam, Spanien
Hersteller:	Enlight
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

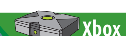
Individuelles Design und gewitzte Features machen "Scrapland" zum potenziellen Überraschungshit.

Playstation-2-Alternative

Keiner kommt dran vorbei: Ab Oktober räubert Rockstars **GTA: San Andreas** los – mehr Infos gibt's in unserem Preview ab Seite 10.

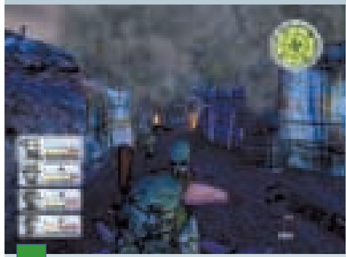
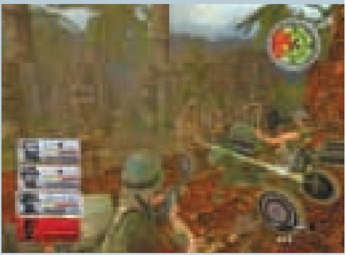
Gamecube-Alternative

Ein würdiger Ersatz: Würfel-Ballermänner warten gespannt auf Nintendos SciFi-Schießerei **Star Fox 2** – Release: 1. Quartal 2005.


Xbox

Playstation 2

Conflict: Vietnam

XB Im gefährlichen Dschungel kommt Ihr nicht ohne Hilfsmittel aus: Rauchgranaten versperren dem Gegner die Sicht (links); per Flak setzt Ihr ihm weiter zu (rechts).

Trotz breiter Kriegs-Ablehnung verkaufte sich die "Conflict: Desert Storm"-Serie über drei Millionen Mal. Bei der Fortsetzung des taktischen Third-Person-Shooters setzt SCi nun auf ein klassisches Szenario: den Vietnam-Krieg. Euren immer noch vierköpfigen Trupp verschlägt es dabei hinter feindliche Linien während der Tet-Offensive. Der Überlebenskampf im Dschungel führt durch Flussläufe, Dörfer, Tempelanlagen und Höhlen. In 14 Missionen lauern schwer bewaffnete Vietcongs hinter jeder Ecke. Dem Söldner-Quartett bestehend aus Kommandoführer Ragman, Sniper-Schützen Junior, Geschützmann Hoss und Feldarzt Sherry stehen dabei vielerlei Waffen und Wege offen, um Geiseln zu befreien oder Geleitschutz zu geben. Mehr als die Prequels setzt der Titel auf versteckte Kämpfe und Schleicheinlagen. Knallharte Kost kommt trotzdem nicht zu kurz: Dank fest montierter Flak-Geschütze, fahrbarem Kanonenboot oder Panzer heizt Ihr der gegnerischen Meute tüchtig ein. Doch diese hat vorgesorgt: Fiese Stolperfallen, Minen und Scharfschützen erwarten Euch. Eure Einheit kommandiert Ihr wie gehabt per Tastenbefehl und wechselt zudem frei zwischen den Teammitgliedern. RPG-ähnliche Fähigkeiten, die nach jedem Einsatz beliebig gesteigert werden, bringen zusätzliche Würze ins Spiel.



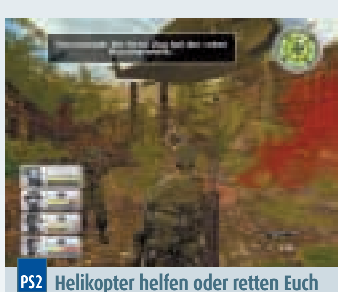
Conflict: Vietnam

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Pivotal, England
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Taktischer Dschungel-Krieg mit variantenreichen Vorgehensweisen, aber etwas fraglicher Thematik.



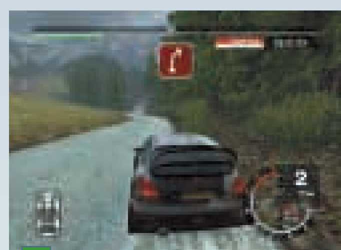
PS2 Helikopter helfen oder retten Euch während der interessanten Einsätze.

Colin McRae Rally 2005



PS2 Die Deutschland-Rallye zeichnet sich durch hübsche Dörfchen aus.

Ring frei für die fünfte Runde: "Colin McRaes" jährliches Update steht zum Herbst wieder an. Codemasters ließ sich nicht lumpen und rüstete gehörig auf: Neben der neuen Deutschland-Rallye düst Ihr nun auch online mit bis zu acht Rasern über Schotter, Stock und Stein – und das auf Xbox und PS2. Offline motiviert eine umfangreiche Karriere samt diverser Meisterschaften und Rennklassen, in denen Ihr um Punkte und Wagen-Upgrades kämpft. Außerdem wartet ein satter Fuhrpark mit 30 Boliden aufs Freispielen. Serien-Kenner freuen darüber hinaus über verschiedene Tageszeiten (leider keine Nacht) sowie wahlweisen Regen auf allen Strecken. Neben optischen Verbesserungen wie Schwindel-Effekt nach Crashs wurde auch das Schadensmodell weiter verfeinert: Lackkratzer, Dellen sowie massig Hindernisse strafen nun jeden Fahrfehler.



XB Fernsicht, Wetter und verschiedene Tageszeiten gefallen.



Colin McRae Rally 2005

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Codemaster, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

MAN!AC-Prognose

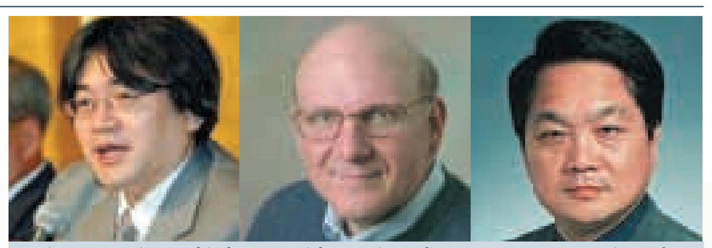
Das aufpolierte Off-Road-Update verspricht neben bewährtem Fahrverhalten endlich umfangreiche Online- und Karriere-Modi.

SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Er hüpft weiter: Ubisofts Vorzeigemaskottchen "Rayman" geht in die vierte Runde – da als Veröffentlichungstermin nur ein 'vor 2007' genannt wurde, dürfte das neue Abenteuer wohl für die nächste Konsolengeneration gedacht sein. **+++ Spielhallen-Untergrund:** "Need for Speed Underground" soll noch dieses Jahr zumindest in amerikanischen Zockerpalästen als Automat auftauchen. Wieso Namco einen EA-Konkurrenten umsetzt und nicht das hauseigene "Street Racing Syndicate" verwurstet, bleibt ein Rätsel. **+++ Lara lebt doch noch:** Der nächste "Tomb Raider"-Teil erscheint voraussichtlich im Sommer 2005 und wird eine stark überarbeitete Hauptfigur enthalten – was auch immer das heißen mag. **+++ Es geht voran:** Konami sammelt für "Pro Evolution Soccer 4" fleißig Lizenzen: Kürzlich verkündete man den erfolgreichen Abschluss mit den Ligen aus Holland, Spanien und Italien – deutsche Spieler sind in den Deals ergo noch nicht enthalten. **+++ Nenn mir deinen Namen:** Wie schon beim Vorgänger verpasste Ubisoft dem kommenden "Splinter Cell" statt einer schnöden Zahl einen neckischen Untertitel: Die nächste Episode hört demnach auf "Chaos Theory". **+++ Kemco kommt wieder:** Nach dem "Batman: Dark Tomorrow"-Debakel besinnt sich der zurückhaltende Hersteller seiner alten Marken. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist "Top Gear" für die Xbox in der Mache. **+++ Ver-doom-t:** Während die PC-Fassung von id Softs lange erwartetem Ego-Shooter tatsächlich im August in die Läden kommt, mehren sich die Anzeichen, dass die Xbox-Umsetzung erst 2005 erscheinen könnte. Als Trost dürfen sich alle Baller-Fans freuen, dass wir aber auf jeden Fall ein ungeschnittenes "Doom 3" bekommen – einer 'nicht jugendfrei'-Wertung der USK sei Dank. **+++ Was ist schon ein Jahr:** "Battlefield: Modern Combat" von Electronic Arts wird auf jeden Fall auch Einzelspieler-Missionen enthalten – kommt nun aber erst im Herbst 2005 raus statt noch dieses Jahr. **+++ Pampelmusen-Power:** Namco arbeitet an "Pac-Man World's End", genauere Infos gibt's aber noch nicht. **+++ Zukunftsplaner:** Was Molyneux recht ist, gilt auch für seine Protegés: Die Steinzeit-Sim "B.C." ist zwar noch lange nicht erschienen, doch Intrepid Games plant schon fröhlich einen zweiten Teil, der dann auch Xbox-Live-Funktionen unterstützen soll. **+++ SNK erobert Europa:** Über Ignition Games ("Pool Paradise") erscheinen ab September u.a. "Metal Slug 3" sowie diverse Prügelklassiker für Next-Generation-Konsolen. **+++ Abteilung 'Das überrascht nicht wirklich':** Nintendo gibt inzwischen auch offiziell bekannt, dass der skurrile e-Reader-Zusatz für den GBA mangels Erfolgsaussichten nicht mehr nach Europa kommt.

Dreikampf: Xbox 2 vs. PS3 vs. Nintendo Revolution

Die Ruhe vor dem Sturm: Bekannten sich auf der diesjährigen E3-Messe noch alle Hersteller zur aktuellen Konsolen-Generation, sieht die Lage nun ganz anders aus. Sowohl Nintendo und Sony als auch Microsoft kokettieren öffentlich mit den Vorzügen ihrer kommenden Hardware.
So überraschte Playstation-Erfinder Ken Kutaragi selbst Branchenkenner, als er verkündete: "Es gibt Berichte, nach denen die Entwicklung unserer neuen Konsole nicht gut vorankommt. Doch wir werden schon im kommenden Frühjahr eine spielbare Version präsentieren." Die Antwort aus dem Konkurrenz-Lager ließ nicht lange auf sich warten. Microsofts Steve Ballmer betonte, "Ich wette, dass wir Sony mit unserer nächsten Xbox-Generation schlagen." Nintendo geht unterdessen seinen eigenen Weg und setzt auf neuartige Spielerlebnisse. Der 'Revolution' betitelte Gamecube-Nachfolger soll demnach völlig neue Pfade gehen – fernab von purer Hardware-Protzerei.


Drei Männer mit verschiedenen Ansichten: Nintendo-Boss Satoru Iwata, Microsofts Steve Ballmer und Playstation-Vater Ken Kutaragi (von links).

Driver-Kinofilm: besser als das Spiel?

Während Reflections' Raser-Epos "DRIV3R" trotz mäßiger Kritiken Verkaufserfolge feiert, laufen bereits die Vorbereitungen für einen passenden Kinostreifen: Constantin Film sicherte sich die Rechte und hat bereits ein passendes Drehbuch erstellen lassen. Produziert wird der Streifen von Bernd Eichinger sowie Paul Anderson – beide zeichnen auch für die "Resident Evil"-Filme verantwortlich.
Welche Schauspieler letztendlich im PS-Spektakel mitwirken, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Frische Hardware aus Fernost

Neues Futter für Konsolen-Sammler: Sowohl Sony als auch Nintendo beglücken Nippon-Zocker in diesen Tagen mit exklusiver Hardware.
So erhalten Mitglieder des japanischen Club Nintendo für 500 gesammelte Punkte einen knallroten Mario-Controller – damit machen Cube-Spiele gleich doppelt Spaß. Fernöstliche Playstation-Fans freuen sich hingegen über das Sondermodell 'Pearl White': eine strahlend weiße PS2.



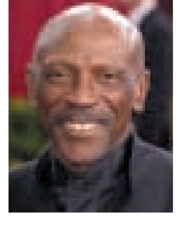
NACHSPIEL

NEXT-GENERATION: DER WEG INS VERDERBEN?

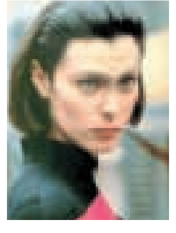
Neues aus der Rubrik 'Wenn sich alte Männer wie Kinder benehmen': Trotz gegenteiliger Beteuerungen können's die Hardware-Giganten nicht lassen und künden ihre nächsten Super-Konsolen an (siehe News-Meldung oben). Was beim fröhlich-arroganten Wettrüsten wieder mal unter den Tisch fällt: Zu frühes Versteifen auf die nächste Generation ist Gift für die gesamte Videospiel-Branche. Besonders bei den gebeutelten Software-Publishern dürften bereits sämtliche Alarmglocken klingeln: Wie will man die Kundschaft beispielsweise zum Kauf von PS2-Software überreden, wenn Sony bereits fantastische Grafik-Demos kommender PS3-Titel zeigt? Das Zockerlager überlegt indes, ob es sich überhaupt noch lohnt, Geld in bald veraltete Plattformen zu stecken – schließlich ziehen am Horizont schon (zumindest auf dem Papier) leistungsstärkere Daddelkisten auf. Noch absurder klingt die Zukunftsmusik, wenn man einen Blick auf aktuelle Software-Erzeugnisse wirft: MAN!AC hat jedenfalls nicht den Eindruck, dass Xbox & Co. bereits zur Gänze ausgereizt wurden. Da erscheint Nintendos 'Innovation statt Hightech-Chips'-Ansatz geradezu erfrischend: Vielleicht trifft der angeschlagene Cube-Hersteller mit dieser Taktik genau ins Herz der Videospieler – schließlich zählt doch nur der Spielspaß, nicht die schiere Hardware-Power.

Stars am Mikrofon: Neues von Half-Life 2

Nachdem die Datendiebe des "Half-Life 2"-Codes hinter Gittern sitzen, veröffentlicht Valve weitere Details zu seiner potenziellen Shooter-Sensation. So wurden kürzlich sämtliche Sprachaufnahmen abgeschlossen – und durch die Mitwirkung von Hollywood-Mimen veredelt. Sowohl Louis Gossett Jr. (u.a. "Ein Offizier und Gentleman") als auch "Star Trek"-Fähnrich Michelle Forbes (siehe Bild unten) standen vorm Mikro.

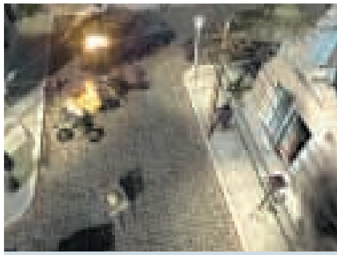


Weniger positiv klingt dagegen die Ankündigung, dass "Half-Life 2" hierzulande nur in geschnittener Form erscheint – besonders die Blut-Darstellung soll deutlich entschärft werden. Trotzdem gibt's Grund zur Freude, denn Valve will sein Baby auf möglichst viele Konsolen portieren – Daumen drücken!



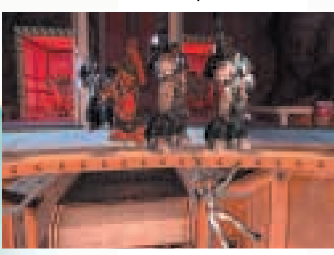
Abgesang: Acclaim steht vor der Pleite

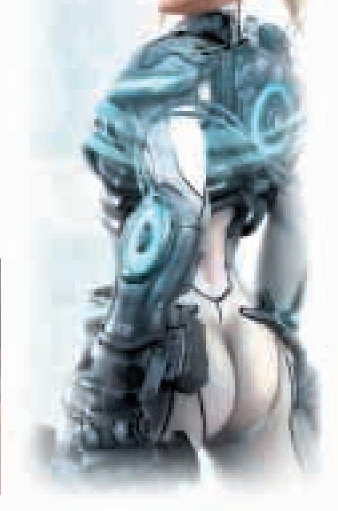
Trübe Aussichten für die "Turok"-Erfinder: Acclaim musste im letzten Geschäftsjahr einen Verlust von 56,4 Millionen US-Dollar hinnehmen – nur die neuerliche Aufnahme von Krediten kann den Publisher noch vorm Bankrott retten. Aufgrund unbezahlter Lizenzgebühren verlor Acclaim in kürzester Zeit sowohl seine "Turok"- als auch die "All Star Baseball"-Rechte. Für weiteres Ungemach sorgt jetzt der Weltkriegs-Shooter "Combat Elite": Entwickler Battleborne stoppte die Veröffentlichung des Titels per einstweiliger Verfügung – auch in diesem Falle stehen Zahlungen seitens Acclaim aus. Bleibt zu hoffen, dass der Traditionshersteller doch noch einmal die Kurve kriegt.


Virtueller Zankapfel: Acclaims Söldner-Action "Combat Elite: WW2 Paratroppers".

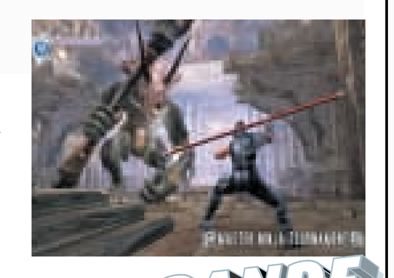
Gespenstisch: Starcraft Ghost verschoben

Das Chaos um Blizzards Schleich-Knaller "Starcraft: Ghost" geht weiter: Verschob sich der Titel bereits diverse Male, spricht Hersteller Vivendi neuerdings gar von einem Release im Jahr 2005. Außerdem wurde bekannt, dass Entwickler Nihilistic ab sofort nicht mehr an der Konsolen-Schleicherei arbeitet. Stattdessen sollen nun die Newcomer Swingin Ape Studios ("Metal Arms") für einen reibungslosen Ablauf sorgen – hoffentlich wirkt sich das Hickhack nicht auf die Produktqualität aus.

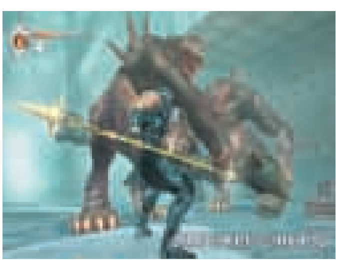




Mega-Download: Ninja Gaiden 1.1



Viele Zocker erinnern sich noch mit Grauen an den horrenden Schwierigkeitsgrad von "Ninja Gaiden". Jetzt soll die Nippon-Schlachtplatte gar noch knackiger werden. Tecmo verspricht nämlich zum August ein riesiges Programm-Update per Xbox Live: Das Datenpaket enthält nicht nur frische Zwischenbosse und noch fiesere Monster (siehe Bilder), sondern auch neue Waffen wie Kostüme. Außerdem drehen die Entwickler gehörig an der Spielgeschwindigkeit – "Ninja Gaiden 1.1" wird also noch schneller als das schon rasante Original. Das Beste wie immer zum Schluss: Team Ninja hat die Kritiker erhört und implementiert tatsächlich eine frei drehbare Kamera. MAN!AC berichtet ausführlicher, sobald der enorme Download zur Verfügung steht.





+++ Das Ende einer Odyssee: Entwickler Confounding Factor schloss unmittelbar nach dem Release von "Galleon" seine Pforten. **+++ Tom Clancy im politischen Kreuzfeuer:** In Nordkorea regt sich der Unmut über Ubisofts "Ghost Recon 2". Kein Wunder: Immerhin handelt die Story des Taktik-Shooters (wieder mal) von einem durchgeknallten nordkoreanischen General. **+++ Rücktritt:** Nintendos Europa-Chef David Gosen hat den Gamecube-Hersteller verlassen und arbeitet nun für Digital Bridges – einen Hersteller von Handy-Spielen. **+++ Der Tod spielt mit?** Konamis Tanzorgie "Dance Dance Revolution" wäre einer Amerikanerin beinahe zum Verhängnis geworden. Die 15-Jährige erlitt beim Spielhallen-Zock einen Herzanfall und musste wiederbelebt werden. Schuld war allerdings nicht die mörderische Software, sondern ein angeborener Herzfehler. **+++ Hersteller vor Gericht:** Midway verklagt Sony Ericsson, weil der Handy-Hersteller seine Mobilfunkgeräte mit dem Klassiker "Defender" ausstattet – ohne bei Rechte-Inhaber Midway nachzufragen. **+++ Jubel bei Konami:** Der Nippon-Publisher verbuchte im abgelaufenen Geschäftsjahr einen Rekordumsatz von umgerechnet 2,1 Milliarden Euro. **+++ Tragisch:** Shinya Nishigaki, der Erfinder von "Illbleed", verstarb im Alter von 42 Jahren.

Eine Frage der Ehre

Gewinnt ein exklusives "Onimusha 3"-Fanpaket!

CAPCOM Sammler aufgepasst: In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir einzigartige Preise aus dem Reich von Samanosuke & Co. Um in die Lostrommel zu wandern, müsst Ihr lediglich folgende Frage korrekt beantworten:

Welchem Schauspieler ist Samanosukes „Onimusha 3"-Begleiter nachempfunden?

A: Jean Reno
B: Jean-Paul Belmondo
C: Jean-Claude Van Damme



Und das gibt's zu gewinnen:

5x „Onimusha 3"-Paket mit folgendem Inhalt:

- 1x „Onimusha 3"-Spiel für PS2, signiert von Keiji Inafune
- 1x „Onimusha 3" Making of DVD (limitiert auf 500 Stück)
- 1x „Onimusha 3" T-Shirt
- 1x „Onimusha 3" Kugelschreiber
- 1x „Onimusha 3" Lösungsbuch

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

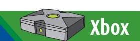
Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Onimusha 3
Wallbergstraße 10
86 415 Mering



Einsendeschluss ist der 3. September 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.







OVERSEAS

Psi-Ops The Mindgate Conspiracy



PS2 Nick mit den Feuerhänden: Anrückenden Stein-Soldaten schleudert Ihr eine Flammenwand entgegen – heiße Action eben!



PS2 Duell zwischen Gleichgesinnten: Die Bosse verfügen ebenfalls über Psi-Kräfte und beharken Euch zudem mit gigantischen Laserkanonen. Hier kämpft Mister Scryer gerade gegen eine Dame mit dem herrlich bescheuerten Namen Marlena Kessler.

Ob Maschinengewehr, Raketenwerfer oder Pistole – im Action-Genre herrscht kein Bleispritzen-Mangel. Die schärfste aller Waffen bekleidet indes meist eine untergeordnete Rolle: der menschliche Verstand. Publisher Midway beweist aber überraschend Köpfchen und erhebt die Kraft der Gedanken zur Spielspaß-Priorität: In "Psi-Ops" dreht sich alles um Parapsychologie.

Der Mann ohne Gedächtnis

Im Mittelpunkt des Seelsorge-Thrillers steht Nick Scryer: Euer kahl geschorener Mitarbeiter von Mindgate



XB Brüder im Geiste: Hier kontrolliert Nick gerade einen der Wachmänner.

(einer geheimen Sektion des US-Geheimdiensts) lässt sich maschinell alle Erinnerungen löschen. Der Grund für diese rigorose Vergangenheitsbewältigung ist jedoch kein peinlicher Seitensprung, sondern ein gefährlicher Auftrag: Infiltriert die Terrororganisation namens 'The Movement', deckt deren übersinnliche Experimente auf und bringt den schrecklichen 'General' zur Strecke.

Zu Beginn wirkt das Geschehen noch wie Action von der Stange: Linker Stick zum Laufen, rechter Knüppel zum Zielen, mit den Schultertasten ballern – fürwahr keine innovative Glanzleistung. Erst nach und nach entfaltet "Psi-Ops" sein volles Potenzial: Immer wenn in Mister Scryers Gedächtnis alte Erinnerungen aufkeimen, erweitert sich Euer Offensiv-Repertoire um jeweils eine Spezialfähigkeit. Als erstes kommt ihm sein Telekinese-Talent wieder in den Sinn. Fortan lasst Ihr wie von Geisterhand massive Gegenstände rumschweben oder nutzt den Krempel als Wurfgeschoss – konzentrierte Geisteskraft macht's möglich! Eine noch mächtigere Begabung hört auf den Namen 'Mind-Control': Sadistische Naturen nisten sich so im Kopf von KI-Schurken ein und missbrauchen das willenlose Opfer quasi als ferngesteuerten Erfüllungsgehilfen. Wer nur die Lage im Feindgebiet erkunden möchte, nutzt hingegen das so genannte 'Remote-Viewing': Nicks Geist entledigt sich nämlich wahlweise seiner sterblichen Hülle, um ungesehen durchs Level zu spuken. Weniger heimlich, aber dafür umso effektiver kommen die Pyrokinese-Kräfte Eures Recken daher. Einen Druck auf die entsprechende Taste quittiert der Pyscho-Sonderling mit lodernden Flammen, die aus seiner Hand schießen – ein Hauch von Barbecue liegt in der Luft.


PS2 Optisch schick, aber spielerisch unfair: Die schleimigen Aura-Monster seht Ihr nur mit entsprechendem Sichtfilter – trotzdem stirbt Euer Recke tausend Tode!

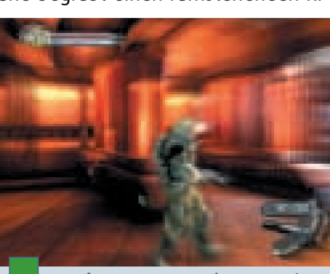

PS2 Bungee ohne Seil? Via Telekinese werft Ihr Feinde in den Abgrund.

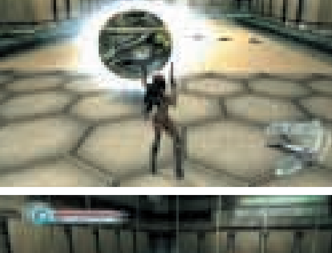
Kopfschmerzen Deluxe

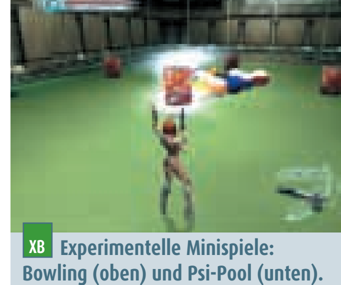
So imposant all die erwähnten Spezialmanöver auch erscheinen, sie besitzen einen Haken – ihre Anwendung kostet Psi-Energie. Damit der passende Balken nicht absackt, klaubt Ihr entweder blaue Ampullen auf oder macht Bösewichte zur lebendigen Tankstelle: Schleicht Euch etwa in den Rücken eines Wachmanns und raubt ihm per 'Mind Drain' seine Geisteskräfte – warum dieses Feature keine Freude bei der USK auslöst, steht übrigens im Extrakasten.

Die grauen Zellen von Nick Scryer kommen jedoch nicht nur beim Gegner Zerlegen zur Anwendung, auch Knobel-Intermezzi fordern Grips: Egal ob Ihr nun antike Steinklötze sortiert, eine marode Brücke überquert oder tödliche Metall-Stampfer blockiert – des Rätsels Lösung liegt stets im Zusammenspiel aller Superkräfte. Der wichtigste Stein im "Psi-Ops"-Puzzle heißt jedoch Havok: Diese modernen Programm-Routinen sorgen dafür, dass alle Polygon-Objekte physikalisch korrekt interagieren. Stapelt Ihr beispielsweise per Telekinese drei Kisten aufeinander, so fällt der Eigenbau-Turm bei Schieflage zusammen und begräbt einen rumstehenden KI-Wächter. Von Euch gelegte Pyrokinese-Brände sorgen ebenfalls für Aha-Erlebnisse: Die Flammen fressen sich authentisch durch brennbare Materialien und beschwören Kettenreaktionen à la 'Holzpalette entzündet TNT-Fass' herauf. Wer gerne mit solchen Szenarien experimentiert, freut sich über die freispielbaren Extras der Mindgate-Verschwörung. Besonders die Bonus-Missionen liefern kurzweilige Unterhaltung: Ihr versucht Euch an solch witzigen Extras wie 'Telekinese-Bowling' oder manipuliert gigantische Billardkugeln. Komplettiert wird das Rundum-Glücklich-Paket durch diverse Videos sowie einen leider etwas lahmen Coop-Modus.

In Midways Action-Innovation steckt also eine ganze Menge, aber ergeben superbe Zutaten automatisch ein superbes Spiel? Leider nicht ganz, denn diverse Mängel verhindern höhere Wertungsweihen. Vor allem der schier unendliche Nachschub an Digi-Schergen nervt – ständig tauchen im Rücken des Helden frische Widersacher auf. Ferner sollten die Story-Schreiberlinge einen Kurs in Spannungslehre belegen, zu langweilig plätschert der wirre Plot vor sich hin. Somit bleibt "Psi-Ops" zwar hinter seinen Möglichkeiten zurück, gehört aber dennoch in die Sammlung jedes Genre-Fans: Alleine die tolle Symbiose von Realphysik und Telekinese rechtfertigt einen Kauf – in dieser Hinsicht ist der Titel zukunftsweisend. *tk*


XB Verschwommen: Per 'Remote Viewing' sondiert Ihr unbemerkt die Lage.




XB Experimentelle Minispiele: Bowling (oben) und Psi-Pool (unten).

▪ ▪ ▪ Teutonische Schnitte ▪ ▪ ▪

Wie sich die BRD-Fassung vom originalen "Psi-Ops" unterscheidet

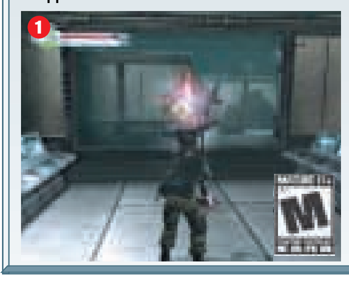
Das alte Lied: Während US-Behören nach wie vor nur sporadisch gegen Bildschirmgewalt vorgehen, greift die hiesige BPjM gnadenlos durch. Weil leider auch "Psi-Ops" mit hoher Wahrscheinlichkeit auf dem Index landen würde, setzt Publisher Midway zwangsweise die Schere an. Im Folgenden klären wir Euch über alle Unterschiede zwischen der deutschen Version und ihrem amerikanischen Vorbild auf.

Entschärfte Gewaltdarstellung

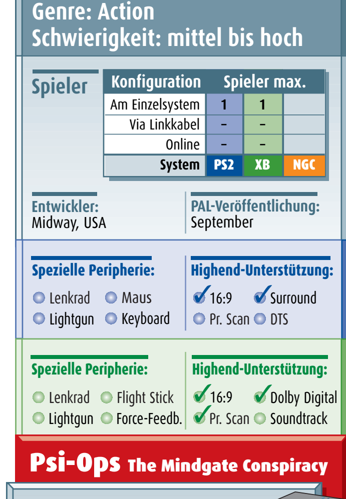
Blutfontänen, zerhackte Leiber und platzende Schädel: Das Import-Original geizt nicht mit unappetitlichen Details – zu rabiat für den Geschmack der USK. Folglich war eine Prüfung (Ergebnis: 'keine Jugendfreigabe') nur durch Schnitte möglich. Beispiel: Während Ami-Zocker mit der 'Mind Drain' Schädel explodieren lassen (1), fällt das deutsche Polygon-Opfer nur zu Boden (2). Die Zensur beschränkt sich jedoch auf allzu rabiate Ekelszenen.

PAL-Anpassung und Synchronisation

Eine uns vorliegende Preview-Disc deutet darauf hin, dass "Psi-Ops" mit optionalem 60Hz-Modus erscheint – störende Balken fehlen. Außerdem freut Ihr Euch über ordentlich eingedeutschte Texte sowie motivierte Sprecher.






Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

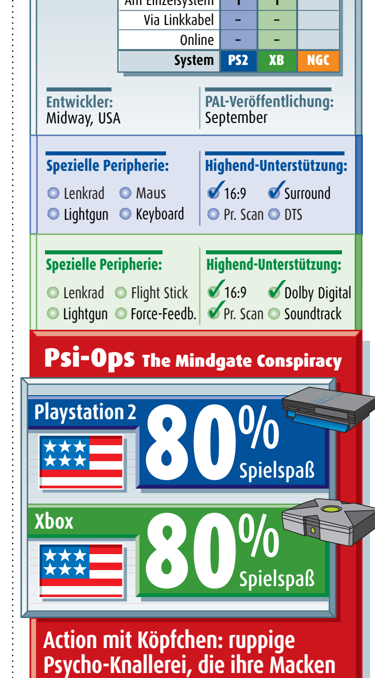
Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: Midway, USA
PAL-Veröffentlichung: September

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack



Action mit Köpfchen: ruppige Psycho-Knallerei, die ihre Macken durch coole Physik wettmacht.

Mega Man Anniversary Collection



NGC "Mega Man"-Evolution (von oben links nach unten rechts): Der 'Ich-klau-dir-dank-meiner-Pausenattacke-Energie'-Trick funktioniert (in abgeschwächter Form) immer noch ("MM1")! Unter Wasser hüpft der blaue Bomber dreimal so hoch – meidet die Wassermienen ("MM2"). Mega Man slidet ab dem dritten Teil durch enge Gänge und weicht so auch Projektilen aus. Ohne richtige Waffenwahl fegt Euch Pharao Man gnadenlos weg ("MM4"). Setzt bombige Helfer geschickt ein ("MM5"). Aus Mega Man wird Jet Man ("MM6").

Goodie-Hüpferei

Alle freispielbaren Extras auf einen Blick

Mega Man:
- Atomic Planet Credits (durchspielen)

Mega Man 2:
- Bilder Set 1 (besiege drei Robo-Bosse)
- 'Wily's Revenge'-Song (durchspielen)

Mega Man 3:
- Arcade-Spiel "Mega Man: The Power Battle" (besiege acht Robo-Bosse)
- 'Proto Man'-Song (durchspielen)

Mega Man 4:
- 'Homage to Mega Man'-Song (besiege vier Robo Bosse)
- 'Wily versus Bass'-Song (besiege acht Robo-Bosse)
- Bilder Set 2 (durchspielen)

Mega Man 5:
- Keine Goodies!

Mega Man 6:
- 'Plant Man'-Song (besiege Plant Man)

Mega Man 7:
- Arcade-Spiel "Mega Man 2: The Power Fighters" (besiege vier Robo-Bosse)
- 'Select Jungle'-Song (besiege Slash Man)
- 'Mega Man Radio Cut'-Song (durchspielen)

Mega Man 8:
- 'Mega Man's Drum and Bass'-Song (besiege vier Robo-Bosse)
- Bilder Set 3 (durchspielen)
- 'G4 Tech TV Segment'-Interview (besiege acht Robo-Bosse)

Wir schreiben das Jahr 200X: Der verrückte Wissenschaftler Dr. Wily entwendet sechs revolutionäre Humanoiden aus Dr. Lights Labor und programmiert die selbstlosen Roboter in gemeingefährliche Waffen um. Wer soll die infamen Pläne von Dr. Wily jetzt noch durchkreuzen? Es kann nur einen geben: Den blauen Bomber, der in Amerika und Europa auf den Namen Mega Man hört – den Grund für die Namensänderung von Rock Man zu Mega Man erfahrt Ihr im Extended-Interview mit Keiji Inafune (MAN!AC 08/04). Euer Alter Ego stemmt sich gegen die feindliche Übermacht mit seiner Schusswaffe und zeichnet sich durch folgende einzigartige Anlage aus: Jede Waffe, die Euer Protagonist im Verlaufe des Abenteuers von den fiesen Robo-Bossen stibitzt, verwendet er fortan zu seinem Zwecke. Weitere Gefahren lauern in diffizilen Hüpf-Abschnitten: Springt behände über todbringende Abgründe oder hopst von einer beweglichen (und teilweise schießenden!) Plattform zur anderen. Den letzten Nerv rauben plötzlich auftauchende Steine, die nach kurzer Zeit wieder verschwinden – prägt Euch das Muster genau ein, bevor Ihr loshüpft! Springt schließlich über feindliche Projektile, da die Titelfigur unfähig ist, sich zu bücken. Die damals einzigartige Kombination aus aufrüstbarem Waffensystem und vertrackten Hüpf-Bestandteilen begeisterte 1987 erstmals auf dem NES. Seither stand Capcoms Superhelden-Maskottchen in über 50 Titeln Pate: Dabei kehrt der Blauling dem angestammten Action-Jump'n'Run-Genre teilweise sogar den Rücken und mimt den waschechten Fußballer ("Mega Man Soccer") oder Rollenspieler ("Mega Man Legends").

Der Inhalt macht's

Diese teils unglücklichen Genre-Wechsel findet Ihr in der Compilation erfreulicherweise nicht. Im Gegenteil: Im Auftrag von Capcom entwickelten die "Jackie Chan Adventures"-Macher Atomic Planet die "Mega Man Anniversary Collection"-Disc. Diese enthält insgesamt zehn "Mega Man"-Episoden – "Mega Man 1-6" (NES), "Mega Man 7" (SNES), "Mega Man 8" (Playstation) sowie die zwei bisher nie umgesetzten Arcade-Automaten "Mega Man: The Power Battle" (1996) und "Mega Man 2: The Power Fighters" (1997). Zudem freuen sich Profi-Zocker auf zahlreiche freispielbare Boni (siehe Kasten) und leicht modifizierte Optik – anstatt in NES-Low-Res schießt Mega Man neuerdings in High-Res-Grafik.

Aus Alt macht Neu

Zu Beginn wählt Ihr zwischen den ersten acht Abenteuern des schießwütigen Helden. Achtung: Falls Ihr beispielsweise vom vierten Teil genug habt, müsst Ihr trotz gespeichertem Spielstand ein neues Spiel anwählen – ansonsten wird Euch der Zugriff für die restlichen Hüpfereien verweigert. Weitere Spielereien bleiben ebenfalls nicht aus: So staunen eingefleischte Fans nicht schlecht, sobald sie sich an (NES-)Ballereien wagen: Die Steuerung wurde kurzer-



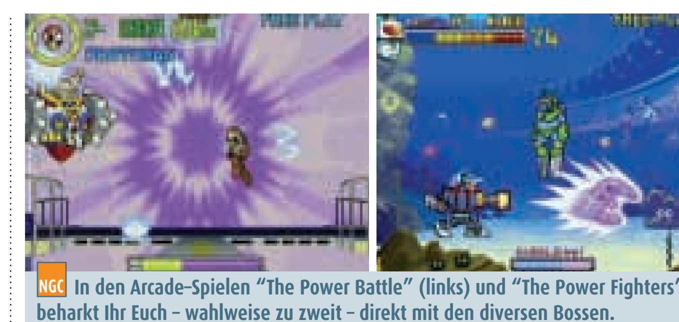
NGC Ab dem vierten bis sechsten (NES-)Abenteuer gönnte sich Dr. Wily eine schöpferische Pause. Auf dem SNES schlägt der Tyrann mit noch härterem (Robo-)Geschütz zu.



STAR OCEAN
Till the End of Time
スターオーシャン3
DIRECTOR'S CUT INCLUDED
FREE EUROPEWIDE SHIPPING
VK 70 €/NN 74 €
ab 31.8.
VK 66 €/NN 70 €
SHELLSHOCK
ab 24.8.
VK 70 €/NN 74 €
ab 10.8.
OUT NOW
VK 66 €/NN 70 €
ACME
Your Important Dealer
Tyrellstraat 13
6291 AK Vaals
IMPORTE US / JAPAN
HARDWARE US / JAPAN
HINTBOOKS
ANIME , DVD'S RC 1
Fon: 0700-84342637
(ZUM ORTSTARIF)
www.acme-online.nl
Warenzeichen Dritter werder anerkannt!
VK=Vorkasse
NN=Nachnahme



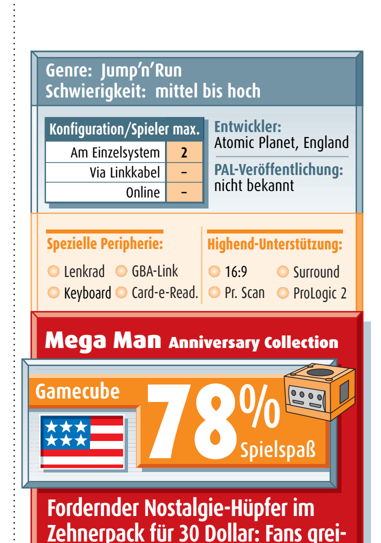
NGC 'Kick it like Rehakles': Der fußballbegeisterte Mega Man bolzt in der achten (Playstation)-Hüpferei Gegner via Bombenkugel aus dem Weg.



NGC In den Arcade-Spielen "The Power Battle" (links) und "The Power Fighters" beharkt Ihr Euch – wahlweise zu zweit – direkt mit den diversen Bossen.

hand umgedreht! Somit schießt Ihr nun mit der grünen A-Taste und hüpft gelegentlich mit dem roten B-Button. Wahre Liebhaber lassen sich davon jedoch nicht abschrecken: Denn die Änderung ist die logische Folge der Tastengröße und -Anordnung des Gamecube-Pads. Atomic Planet wartet darüber hinaus mit folgenden Verbesserungen auf: Via Schultertaste wählt Ihr in allen Spielen bequem zwischen den verschiedenen Waffen, anstatt mühsam ständig zwischen Spiel und Auswahlfenster hin- und herzuschalten. Auch das neu integrierte Dauerfeuer-Feature hilft Euch aus kniffligen Lagen. Besonders erwähnenswert: Die automatische Speicherfunktion nach jedem besiegten Robo-Boss ("Mega Man 1 bis 7") klappt einwandfrei, Einsteiger passen den Schwierigkeitsgrad an und starten mit bis zu fünf Leben. Dank Navi-Mode betrachtet Ihr schließlich Eure Leben, Energie und Boss-Energie im "Mega Man 8"-Stil. Penible Daddler finden weitere, minimale (NES-)Abweichungen: So sammelt Ihr in "Mega Man 5" beispielsweise anstatt der römischen 'V' eine arabische '5'. Nervige Sprite-Flackereien oder Slowdowns fallen nur stellenweise weg – an den auffälligsten Stellen wurden diese seltsamerweise 1:1 übernommen.

Fazit: Grafikpuristen langweilt die süße, jedoch völlig überholte 2D-Bitmap-Grafik und Einsteiger fühlen sich vielfach überfordert. Wer Mega Man jedoch eine Chance gibt, erlebt eine tolle Ballerei mit geschickt platzierten Gegnern, zahllosen taktischen Boss-Scharmützeln und einigen der kniffligsten Hüpf-Abschnitte der Videospielgeschichte. Zudem gefallen die netten Goodies – hoffentlich macht der faire Preis auch bei anderen 'Collection'-Publishern Schule. *rf*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Atomic Planet, England
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Mega Man Anniversary Collection
Gamecube 78% Spielspaß

Fordernder Nostalgie-Hüpfer im Zehnerpack für 30 Dollar: Fans greifen zu, Novizen schütteln den Kopf.



COMING NOW...

in USA – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Growlanser Generations	Working Designs	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Hot Shots Golf Fore!	Sony	Sportspiel	sicher
Spy Fiction	Sammy	Action-Adventure	sicher
Star Ocean: Till the End of Time	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	sicher
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	sicher
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Vietcong: Purple Haze	Take 2	Action	sicher
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	sicher
WWE Day of Reckoning	THQ	Beat'em-Up	sicher

in USA – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dance Dance Revolution Extreme	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
FlatOut	Empire	Rennspiel	sicher
Monster Hunter	Capcom	Action	realistisch
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	realistisch
Shark Tale	Activision	Jump'n'Run	sicher
Viewtiful Joe	Capcom	Action	sicher
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	sicher
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	sicher
Donkey Konga	Nintendo	Musikspiel	sicher
Mega Man X: Command Mission	Capcom	Action	realistisch

in JAPAN – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
King of Fighters: Max. Impact	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Saru EyeToy	Sony	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	sicher
Zwei!!	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Phantom Dust	Microsoft	Action	unwahrscheinlich
Virtua Fighter Quest	Sega	Rollenspiel	realistisch

in JAPAN – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Biohazard Outbreak File #2	Capcom	Action-Adventure	realistisch
Dororo	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Kengo 3	Genki	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Metal Slug 4	SNK Playmore	Shoot'em-Up	realistisch
Princess Maker 2	Jinx	Strategie	unwahrscheinlich
SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch

PAL-Veröffentlichung:  sicher  realistisch   unwahrscheinlich

MAN!AC-XT 09-2004

MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: Fit für Olympia, Projekt Pixel, Gespielte Wirklichkeit **Next Level:** Unreal 3 – Grafik der nächsten Konsolen-Generation **Retro:** Vectrex, Alternalympics **Retro-Anzeige:** Decathlon

Heft im Heft



SPORT SCHAU

Heimtrainer: Skurriler Olympia-Spaß in den eigenen vier Wänden

Fit für Olym

Noch immer kursieren Gerüchte und Vorurteile über die Spezies Videospieler: Diese sei faul, weiß wie Käse, und unsportlich wie der durchschnittliche Amerikaner. Zudem ziert meist ein rundliches Bäuchlein den verwöhnten Couch-Potato-Körper und die Daddel-Kids philosophieren lieber über fiktive Fußballstrategien, anstatt selbst die Stollen anzuziehen. Denn sobald es um echte körperliche Aktivitäten geht, sucht man die konditionsschwachen Zocker meist vergeblich. Diesen ignoranten Vorurteilen und Anschuldigungen tritt MAN!AC entschieden entgegen und zeigt, wie sich moderne Zocker mit Videospielen rundum fit halten. *rf*



Gametrak

Der revolutionäre Spiele-Controller ermöglicht erstmals präzise räumliche Steuerung von Videospielen. Mittels Sensor-Technologie nimmt das Gametrak die Bewegungen der Hände wahr und erfasst sogar Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen. Dieser neue Handlungsspielraum erlaubt maximale Bewegungsfreiheit. Zukünftig verbessert Ihr via eigener Schlagkraft das Golf-Handicap, duelliert Euch mit Degen-Virtuosen oder angelt einen zappelnden Hecht aus dem Polygon-See. Der Startschuss zum sportiven Accessoire erfolgt im September. Im Atari-Bundle befindet sich neben zwei Handschuhen sowie einer Fußmatte die virtuelle Prügelei "Dark Wind". Hier verdrescht Ihr weibliche und männliche Kontrahenten mit virtuellen Faustschlägen und weicht den üblen Schurken per Hüpfer zur Seite aus.

▲ Manchmal haben Frauen etwas Haue gern: In "Dark Wind" schlägt das schwache Geschlecht jedoch zurück.

Muskelaufbau	●●●
Kalorienverbrauch	●●●●
Konditionsförderung	●●●●

Tanzmatten

Das "DDR"-Phänomen ("Dance Dance Revolution") breitete sich in Japan wie ein Flächenbrand aus. Plötzlich hüpften schräge Typen im Takt zu schnellen Beats mit hämmerndem Bass – umrahmt von grellen Lichtblitzen und schrillen Neonlichtern. Ab 1999 tanzte auch das europäische Volk erstmals auf der PlayStation. Mit der Zeit entwickelte sich eine regelrechte Tanzmatten-Szene mit abgefahrenen Choreographien: Simples Richtungspfeile-Gedrücke und diffizilere Jump-Steps (zwei Pfeile gleichzeitig) garnieren Profis mit No-Looker-Tritten oder wildem Gestikulieren. Zudem berühren echte Freestyler die Bodenpfeile ab und an mit den Händen oder dissen den Tanz-Gegner mit nervigen Posen – ein Tripple-A rundet die Erniedrigung des Gegenübers gekonnt ab. Spaßige Partyabende erlebt Ihr jedoch nicht nur mit Tanzspielen: Mittlerweile verbessert Ihr Eure Kondition etwa auch in "Athens 2004" mit Matteneinsatz. Diverse Lauf- und Sprungdisziplinen sowie das Bodenturnen der Frauen eignen sich wunderbar für verstärkten Schweißfluss.

Muskelaufbau	●●●
Kalorienverbrauch	●●●●
Konditionsförderung	●●●●●

▲ Auch heute spaßig: der Dauerdrück-Sechskampf "Track & Field".

Fingerakrobatik

Den Urvater aller Button-Smasher findet Ihr in der Spielhalle: In "Track & Field/Hyper Olympics" (1983) rennen, hüpfen und springen durchtrainierte Bitmap-Sportler um Ruhm & Ehre dank exzessivem Dauergedrücke – bei diversen Heimvarianten waren hauptsächlich Joysticks und Gamepads die Verlierer. Auch nach über zwanzig Jahren fasziniert das simple Spielprinzip und passend zur Olympiade rotten sich Freunde zusammen, um eine rauschende "Athen 2004"-Party zu veranstalten. Das schweißtreibende Button-Smashing ist heute wie damals Standard, jedoch benötigt Ihr bei vielen Herausforderungen auch Taktik und Timing.

Ohne richtige Schnelldrück-Technik gewinnt Ihr aber keinen Blumentopf: Das brachiale Tasten-Klopfen ist jedoch eine Philosophie für sich und Couch-Sportler entwickelten diverse Varianten, den Tempo-Balken schnellstmöglich zu füllen. Hier und jetzt verraten wir exklusiv die bevorzugten Methoden der MAN!AC-Redakteure – Verletzungsgefahr inklusive.



▲ Die Weichei-Methode schont zarte Hände und wertvolle Pads.

▲ Feuerzeug-Trick: Nur fiese Zocker setzen diese hinterhältige Technik ein.



▲ Daumen-Tod: Ohne Hornhaut besteht Verletzungsgefahr – Ulrich leckt noch immer seine Wunden.

Muskelaufbau	●●
Kalorienverbrauch	●●
Konditionsförderung	●



▲ Möchtegern Bruce-Lee-Verschnitt Raphael versucht sich als "Street Fighter".



"Alpine Racer 2"

"Arm Champs 2"

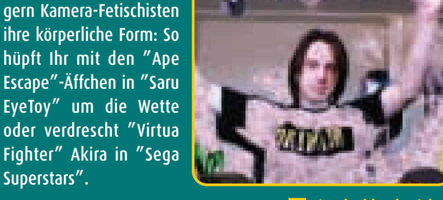
"DDR 6th Mix"

"Sonic Blast Man"

"Ollie King"

EyeToy

Spielspaß durch die Linse – die Peripherie-Sensation des Jahres 2003 macht aus jedem kamerageilen Zocker einen TV-Star. Nach simpler Justierung staunen selbst erfahrene Videospieler nicht schlecht: Anstatt eines Alter-Egos verkloppt der Daddler in "EyeToy: Play" höchstpersönlich angriffslustige Ninjas oder zündet ein farbenprächtiges Feuerwerk. Auch Sportler kommen nicht zu kurz. Um bei 'Boxing Chump' oder 'Wishi Washi' Höchstpunktzahlen zu erhalten, benötigt Ihr nämlich eine gehörige Portion Ausdauer (fiese 'Ich-hock-mich-vor-die-Linse'-Schummler einmal ausgenommen). Body-Shaker posen zudem in "EyeToy: Groove" stilvoll um die Wette und verbraten dabei überschüssige Kalorien. Auch zukünftig steigern Kamera-Fetischisten ihre körperliche Form: So hüpft Ihr mit den "Ape Escape"-Äffchen in "Saru EyeToy" um die Wette oder verdrescht "Virtua Fighter" Akira in "Sega Superstars".



▲ Ein Chef hat's nicht leicht: Fensterputzen steht im Arbeitsvertrag.

Muskelaufbau	●●●●
Kalorienverbrauch	●●●
Konditionsförderung	●●●●

Fighting Arena

Möchtegern-"Street Fighter" und Kirmesboxer freuten sich 2001 diebisch: Damals erschien die 'Fighting Arena' von Thrustmaster für Playstation und Playstation 2. Als Bruce-Lee-Verschnitt schlagt Ihr oberhalb oder unterhalb des Sensors zu – die Kampf-Matte erkennt diese Uppercuts als Dreieck- bzw. Viereck-Taste. Fußkicks an die linke oder rechte Stütze aktivieren den Kreis- oder X-Knopf. Auf die Schultertasten hüpft Ihr schließlich mit behänden Sprüngen und Euer Alter Ego bewegt sich durch Betätigen der Richtungspfeile. Ein "Hyper Street Fighter"-Test fiel zwiespältig aus: Überraschenderweise funktionierten unbedrängt selbst komplizierte Specials mit dem richtigen Timing, doch gegen die starken CPU-Gegner habt Ihr dennoch keinerlei Gewinn-Chancen. Als kurioser Fitness-Spaß ist die "Fighting Arena" jedoch heute ein originelles Schnäppchen.

Muskelaufbau	●●●
Kalorienverbrauch	●●●
Konditionsförderung	●●

Spielhalle

Den Ursprung aller Videospiele-Leibesübungen ortet Ihr in der Spielhalle. Hier trainieren Hobby-Sportler an technisch hoch gezüchteten Automaten. Die Entwickler denken sich dabei immer ausgefallenere Apparate aus: So galoppiert Ihr auf einem Plastik-Pferd, hockt in einem Viererbob oder schwitzt auf dem Sattel eines Trimm-Dich-Rads für sportliche High Scores. Zudem bolzt Ihr als Kickerstar an festgepappte Fußbälle oder schmettert mit einem Tischtennis-Schläger dem virtuellen Gegner die Bälle um die Ohren. Selbst Trendsportarten-Liebhaber skaten durch Polygon-Städte, boarden über anrollende Wellen oder verschneite Berghänge mit stilechten Brettern.



"Aqua Jet"

Muskelaufbau	●●●●●
Kalorienverbrauch	●●●●●
Konditionsförderung	●●●●●

PROJEKT PIXEL: SO ENTSTEHT EIN VIDEOSPIEL



◀ Die finale Vorlage für das dritte Level von "Ratchet and Clank": Zwei Grafiker benötigten sechs Wochen, um die Vorgaben komplett umzusetzen.

Spiele-Entwickler machen ihr Hobby zum Beruf und verdienen mit Kreativität und Visionen gutes Geld – leisten aber auch harte und risikoreiche Arbeit. In Zeiten von Megasellern und Millionen-Budgets muss ein Spiele-Projekt minutiös geplant sein, um den Tag der Veröffentlichung zu erleben.

>>> Anfang der Achtziger ist das Leben noch übersichtlich: Die freie Welt hat ein klares Feindbild, das Fernsehen drei Programme und der Fußball Zwergnationen, die zweistellig weggeputzt werden. Auch die Spiele-Entwicklung ist simpel gestrickt: Ein, zwei Computernarren haben die Idee für ein tolles Spiel (oder holen sich Anregungen aus der Arcade) und verwandeln diese innerhalb weniger Wochen in einen marktfähigen Titel. Design, Grafik, Programmierung – alle Aufgaben liegen in einer Hand, höchstens die Komposition der Spielmusik wird extern erledigt.

Doch die Welt ist komplexer geworden, und neben Politik und Gesellschaft hat sich auch die Interactive-Entertainment-Industrie rasant verändert. Das Videospiel ist heute ein Massenmarktprodukt, dessen Entwicklung Millionen verschlingt, Jahre dauert und hunderte kreative Menschen beschäftigt. Diese Dimensionen verbieten einen chaotischen Schaffensprozess: Viel steht auf dem Spiel – und mangelnde Struktur in der Entwicklung endet in beerdigten Titeln, verbranntem Geld oder minderwertigen Produkten. MAN!AC sieht hinter die Kulissen schönfärbender Entwickler-Tagebücher und glanzvoller E3-Auftritte und zeigt den harten Alltag hinter dem Traum vom perfekten Spiel.

1. Die Idee

Nur wenigen Designern ist es vergönnt, ihre Visionen ohne Abstriche in Spieleform zu gießen. Wenn Peter Molyneux von einer Amöben-Simulation träumt oder Team Ninjas Tomonobu Itagaki von "DoA"-Schlammcatchen, so gäbe es genug Publisher, die solche Projekte bereitwillig finanzieren. Das Gros der Entwickler muss aber die eigene Vorstellung vom genialen Spielkonzept den Marktgegebenheiten opfern – oder sie zumindest anpassen.



Testen, testen, testen: Ein neues Level von "Batman Vengeance" wird auf Bugs geprüft.

Der Kristallisationspunkt, um den herum das Spiel Gestalt annimmt, kann vieles sein – ein Design-Fragment, die lange gehegte Liebe zu einer bestimmten Thematik oder der viel strapazierte Traum vom 'besten Rollenspiel/Jump'n'Run/Action-Adventure aller Zeiten'. Crystal Dynamics durchgedrehtes "Whiplash" entstand um das Wiesel Spanx – einen Nebencharakter, der seit 1996 in den Archiven der Firma herumgeisterte. Pandemics Xbox-Shooter "Mercenaries" basiert auf dem Wunsch des Chefs, in einem Spiel endlich mal alles hochjagen zu dürfen, was ihm in den Weg kommt. Die "Yager"-Entwickler waren schon immer Science-Fiction-Fans und gingen seit Mitte der Neunziger mit dem Wunsch schwanger, ein futuristisches Actionspiel auf die Beine zu stellen.

Wichtiger als persönliche Beweggründe und Ziele aber ist: Die Idee sollte jemand mit dem nötigen Kapital davon überzeugen, dass sie eine Investition wert ist. Zwar müssen sich die Entwickler nicht schon in der ersten Design-Phase in die Abhängigkeit eines Publishers begeben, spätestens mit dem Aufbau eines Teams sollte aber eine sichere Finanzierung für das Projekt stehen. Und die gibt's nur, wenn die Grundidee Markterfolg verspricht.

2. Pre-Production

"Die Entscheidungen, die du in den ersten Monaten triffst, haben einen enormen Effekt auf die Qualität, Pünktlichkeit und Profitabiliät eines Produkts. Verschreibe dich der falschen Technologie, baue auf ein schlechtes Design oder einen unausgereiften Plan, und du wirst dich nicht mehr davon erholen." inXile-Präsident Matt Findley ("The Bard's Tale") spricht aus, was hunderte Kreative bereits leidvoll erfahren mussten: Die Vorproduktion ist die wichtigste Phase der Spiele-Entwicklung, hier werden die Grundsteine gelegt und wenn die zerbröckeln, bricht das ganze Gebäude ein.

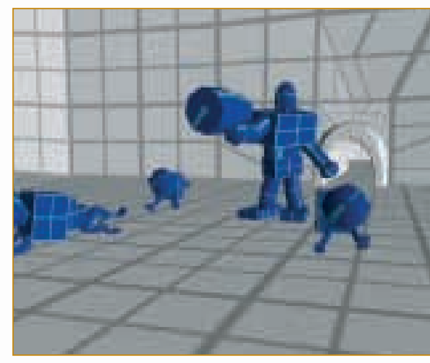
In der Vorproduktion ist der Mitarbeiter-Stab des Studios noch klein, was die Kommunikation erleichtert und Lohnkosten spart. Die unzähligen Meetings und Brainstorm-Sitzungen dieser Phase führen zum Basis-Material, das die folgenden Monate und Jahre die Richtung der Arbeit vorgibt. In einem Design-Dokument werden sämtliche Aspekte, Features und Inhalte des Spiels beschrieben, der Produktionsplan hält zeitliche Vorgaben fest und Konzeptbeispiele zeigen den generellen Stil von Grafik, Sound sowie Musik. Auch administrative Aufgaben kommen in der Vorproduktion nicht zu kurz: Wieviel Mitarbeiter braucht man, welche Tools werden gekauft oder selbst entwickelt, wie hoch ist das Budget und wie wird es auf die verschiedenen Bereiche verteilt? Lückenhafte Geschäftspläne und Fantasiezahlen sind Zeitbomben, denn durch sie fehlt der Spieleproduktion irgendwann der entscheidende Betriebsstoff: Geld.

Da es so gut wie kein kreatives Projekt gibt, bei dem zum Schluss nicht die Zeit knapp wird (Redakteure machen diese leidvolle Erfahrung monatlich), entsteht im Idealfall eine Streichliste. Dieses Dokument führt sämtliche Features, deren Wichtigkeit und gegenseitige Abhängigkeiten auf. So wird die Suche nach verzichtbaren Elementen des Spiels vereinfacht, die im Fall der Fälle der Zeitnot zum Opfer fallen.

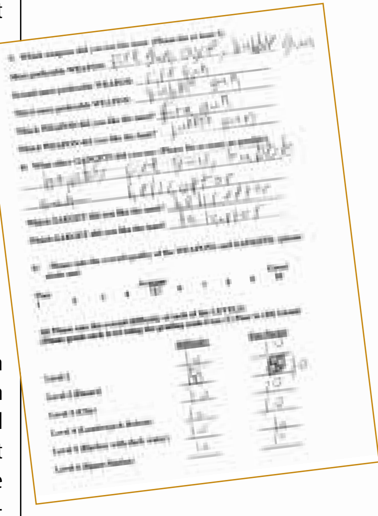
3. Prototyping

Nun kommen die Programmierer zu ihrem ersten großen Einsatz. Wie in vielen anderen Industriezweigen wird von dem zukünftigen Produkt ein Prototyp erstellt – er soll zeigen, ob die Vorstellungen der Designer überhaupt Sinn machen. Dieser Prototyp muss alle Kernfeatures enthalten, die als entscheidend für die Spielbarkeit und den Erfolg des Titels gesehen werden. Soll ein Strategiespiel durch seine brillante KI bestechen, so muss diese im Prototyp sichtbar werden – ob sich auf dem Schlachtfeld nun einfarbige Klötzchen oder stufenlos zoom- und drehbare Polygon-Kunstwerke taktisch klug verkloppen, ist absolut irrelevant. Will ein Rennspiel neue Maßstäbe beim Schadensmodell setzen, muss es im Prototyp realistisch krachen, Tuningoptionen oder Streckendesign interessieren zu diesem Zeitpunkt niemand.

Die ordentliche Durchführung der Prototyp-Phase beantwortet entscheidende Fragen: Sind die Kernfeatures technisch machbar? Lassen sie sich innerhalb eines Produktes vereinbaren? Und natürlich am wichtigsten: >>>



Im Prototyp fehlt den "Ratchet and Clank"-Feinden noch Form und Farbe.



Bewertungsbogen: Einige Entwickler testen ihre Levels schon während der Produktionsphase am Spieler.





Skizzen und 150 Seiten Design-Dokument zu "Yager": Im Lauf der Produktion wird der Papierberg auf das Zehnfache anwachsen.



Traditionelle Technik: Bevor sie auf den Bildschirm kommen, müssen Spielfiguren erstmal aufs Papier gebracht werden.

Macht das Ganze überhaupt Spaß? Der ideale Protoyp besteht ergo aus einem spielbaren Level, das nicht nur den Entwicklern als Testobjekt dient, sondern auch dem Publisher als Demo. Ist der mit dem Gezeigten zufrieden, finanziert er das Projekt bereitwillig weiter. Ist er's nicht, müssen die Entwickler zurück in die Pre-Production, im Ernstfall wird das Spiel beerdigt.

4. Produktion

Die Länge der eigentlichen Produktionsphase, in der die Alpha- und Beta-Versionen des Spiels entstehen, wird stark von Sorgfalt und Aufwand in den vorangegangenen Arbeitsschritten beeinflusst. Ganz unabhängig von ihrer Dauer ist sie aber immer die intensivste Phase der Spiele-Entwicklung – der Zeitraum, in dem alle Beteiligten besser keine Familie, Freunde und Hobbys haben. In den Monaten der Produktion steigt die Zahl der Angestellten erheblich: Zusätzliche Programmierer, Designer, Grafiker und Animatoren kommen an Bord, um den Prototypen 'reinzuzeichnen' und mit Inhalt zu füllen. Es entstehen finale Tools für Levelbau oder Missions-Scripting, Features werden programmiert, Artworks, Texturen, Sounds und Musiken hergestellt und ins Spiel integriert.

Eine spielbare Alpha-Version entsteht, die nicht nur zeigen soll, dass sämtliche Features des Spiels funktionieren, sondern die auch wie geplant Spaß machen muss. Unter Hochdruck entstehen nun die restlichen Inhalte – die übrigen Gegner, Fahrzeugmodelle, Levels, Soundeffekte und Texturen – und die Beta-Version wird zusammengebastelt. Am Ende dieses Abschnitts steht schließlich das fertige Produkt. Allerdings ist es noch nicht ganz reif für das Presswerk.

5. Quality Assurance

Der letzte Arbeitsschritt leidet gern und oft unter dem zunehmenden Zeitdruck in Richtung Veröffentlichung. Das komplexe Programm strotzt vor Fehlern – kein Wunder, haben sich ja Dutzende Hände und Hirne an ihm zu schaffen gemacht. Die Bugs müssen gefunden werden, neben dem gesamten Team beteiligen sich die QA-Abteilung des Publishers, Freiberufler, Ferienjobber oder externe Firmen an der Suche. Während bei PC-Spielen keine obere Instanz existiert, die ein Produkt für veröffentlichungstauglich bewertet, müssen Entwickler von Konsolensoftware ihr Spiel zur 'Submission' bei Sony, Microsoft oder Nintendo schicken. Erst wenn deren Testabteilungen



Ein Animator bei Ubisoft Kanada bearbeitet mit der 3D-Software "Softimage" die Mimik eines Spielcharakters.

Entwicklungshelfer

Ob Designer, Grafiker oder Musiker, wer an einem Videospiel-Projekt mitwirkt, braucht digitale Werkzeuge. Die Auswahl ist immens: Da mittlerweile zehntausende Menschen in der Spiele-Entwicklung arbeiten, gibt es etliche Firmen, die sich auf die Herstellung dieser Tools spezialisiert haben. Zudem existieren viele Programme, die auch in anderen Branchen wie dem Film- oder Verlagsgeschäft Verwendung finden. Allerdings kostet die Spezial-Software viel Geld: Kleine Studios arbeiten aus Kostengründen oft auch mit halbprofessionellen Lösungen oder Eigenentwicklungen. Hier seht Ihr die gebräuchlichsten Programme (in Klammern jeweils der Hersteller und der Zirka-Preis für das Standard-Paket in Einzelplatz-Lizenz).

3D-Design:

- **3DS Max** (Discreet, 3.500 Dollar)
- **Maya** (Alias, 2.000 Dollar)

Mit 3DS Max bzw. Maya werden 3D-Umgebungen entworfen, Charaktere modelliert und animiert - sowie Bilder und Filme gerendert. Tony Hawk, Rayman, Master Chief und Max Payne wurden mit 3DS Max zu Leben erweckt, mit Maya arbeiteten die Künstler von Polyphony, Digital Illusions oder Oddworld. Beide Pakete kommen auch bei computergenerierten Szenen und Spezialeffekten von Hollywood-Streifen wie "Herr der Ringe" zum Einsatz.

Mit 3DS Max werden effektvolle Bilder gerendert.

2D-Grafik:

- **Photoshop** (Adobe, 650 Dollar)

Wer professionell mit bunten Bildern zu tun hat, muss diese Software besitzen. Egal ob Spielegrafiker, Webdesigner, Fotoredakteur bei einem Verlag oder Layouter in der Werbeagentur – mit Photoshop wird Bildmaterial jedweder Herkunft bearbeitet, verändert, umgewandelt und mit Effekten versehen.

In Photoshop entstehen Spiele-Charaktere und MAN!AC-Titel.

Sound:

- **Soundforge** (Sony, 500 Dollar)
- **Adobe Audition** (Adobe, 300 Dollar)

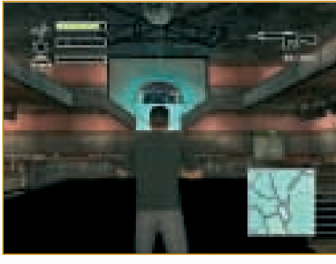
Mittels Soundforge oder Adobe Audition werden Klänge aufgenommen, nachbearbeitet und geschnitten, mit Effekten ausgestattet und in diverse Formate konvertiert. Dank Video-Unterstützung sind die Sound-Pakete nicht nur bei Spiele-Musikern, sondern auch bei Herstellern von Multimedia-CDs beliebt. Das populäre Programm Cool Edit ist durch Übernahme in Adobe Audition aufgegangen.



Soundforge dient der Vertonung von Videos und Spielen.



Großraumbüro: An "DRIV3R" arbeiteten in der Produktions-Phase über hundert Leute.

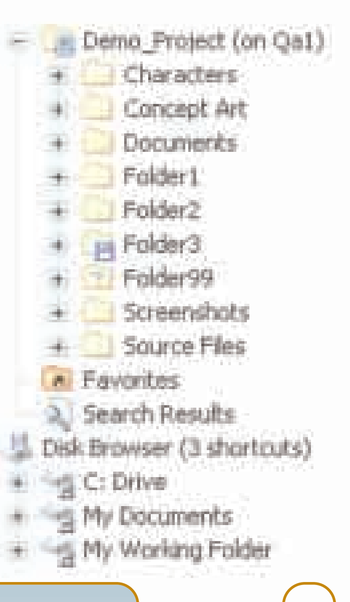


Beispielhaft verzettelt: Durch nachlässige Projektplanung ist "DRIV3R" nach dreieinhalb Jahren unfertig auf den Markt gekommen. Wegen Zeitmangel wurden mehrere Istanbul-Missionen verworfen, für die bereits die Szenerien gestaltet waren – wie hier die Diskothek Sopa Inci.

keine technischen Probleme bei dem Produkt finden, kann die Mutter-Version, die so genannte Golden Master, ins Presswerk und die Massenherstellung beginnen. Geschätzte zehn Prozent aller eingereichten Titel schaffen die Submission nicht auf Anhieb, teure Nachbesserungen und die Verschiebung der Veröffentlichung sind die Folge.

Übrigens sagt ein erfolgreiches 'Approval' nicht viel über die eigentliche Güte des Spieles aus: Grobe Designmacken, dürftige KI oder hakelige Steuerung interessieren den Plattform-Hersteller gewöhnlich nicht – höchstens bei kleineren, neuen Lizenznehmern fällt ein Spiel mal wegen 'minderer Qualität' durch. Ist der letzte Qualitäts-Check überstanden, laufen die DVD-Pressen an. Um Verpackungsdesign, PR-Arbeit und Marketing kümmert sich normalerweise der Publisher.

Sind keine Zusatz-Inhalte (wie Xbox-Live-Downloads) oder Demo-Versionen herzustellen, ist hier die Arbeit des Entwickler-Teams getan. Monate oder Jahre haben sie in ein Produkt investiert, das nun den Unwägbarkeiten des Markts ausgeliefert ist. Etliches werden die Entwickler selbst an ihrer Schöpfung zu kritisieren haben, die sie wahrscheinlich für unfertig und noch nicht ganz gelungen halten. Doch ihren Traum werden sie wohl auch beim nächsten Projekt nicht verwirklichen können. Denn: "Es gibt zwei Sorten Spiele: Perfekte Spiele und Spiele, die in den Handel kommen." (John Williamson, Präsident Zombie, "Shadow Ops") *sf*

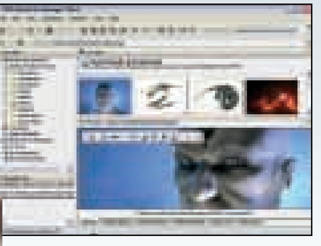


Asset Management:

Alienbrain Studio

(NXN Software, 700 bis 2.200 Dollar)

Die Entwicklung eines Videospiels ist ein Prozess, in den dutzende Mitarbeiter gleichzeitig involviert sind. Um den Überblick über alle 'Assets' (alle Inhalte eines Spiels wie Texturen, 3D-Modelle, Grafiken, Soundschnipsel, Texte) zu behalten, sämtliche Daten und Programmteile sicher und wieder auffindbar im Firmennetzwerk zu speichern und zu verwalten, benötigen Spielefirmen eine spezielle Management-Software – und das ist für gewöhnlich Alienbrain Studio. Diese komfortable Lösung, die auch ein eigenes Messenging-System und direkte Anbindung an Photoshop & Co. bietet, hat ihren Preis: Pro Arbeitsplatz kostet das Programm je nach Features 700 (Programmierer) bis 2.200 Dollar (Projektmanager).



Mit Alienbrain werden die Spieledaten für das gesamte Entwickler-Team gleichzeitig zugänglich.

Programmierung:

Visual Studio (Microsoft, 1.100 Dollar)

Code Warrior (Metrowerks, nicht bekannt)

Die eigentliche Programmierung des Spiels geschieht zumeist in der Sprache C++. Um die Erstellung des Quellcodes zu vereinfachen, arbeiten Programmierer mit möglichst komfortablen Entwicklungsumgebungen. Die beliebteste für Xbox und PC ist Visual Studio von Microsoft. PS2-, Gamecube-, PSP- und GBA-Entwickler greifen z.B. zu Metrowerks Code Warrior, einer Entwicklungsumgebung, die speziell an die Gegebenheiten der jeweiligen Konsole angepasst ist.

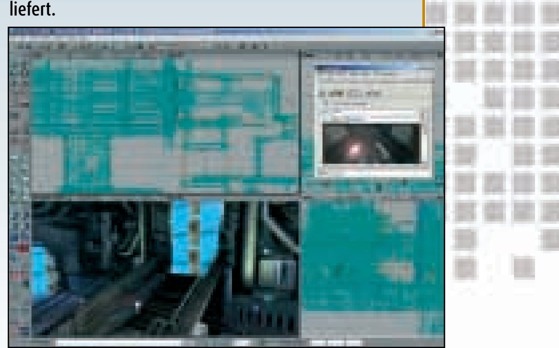


Entwicklungsumgebungen für jeden Konsolengeschmack.

Leveldesign:

viele

Es gibt etliche Möglichkeiten, die Levels eines Spiels auszugestalten. Manche Teams erstellten die gesamte Spielewelt mit ihrer 3D-Software (also Maya oder 3DS Max), die meisten aber verwenden spezielle Editoren. Die werden entweder selbst geschrieben oder sie sind Teil eines Middleware-Pakets: Umfangreiche Entwickler-Tools wie Render Ware Studio (siehe MAN!AC 08/04) oder Grafikroutinen wie die "Unreal-Engine" werden gewöhnlich mitsamt Editor geliefert.



Mit dem "Unreal Ed" arbeiten Mod-Amateure ebenso wie professionelle Leveldesigner.

Gespielte Wirk

MAN!AC prüft Videospiel-Elemente auf Authentizität

Im virtuellen Raum beschleunigen wir dank leckerem Fungi-Verzehr unser Wachstum binnen Sekunden, zerstören als Pilot eines Miniraumschiffs dutzende Riesengleiter und sammeln selbst mit der deutschen Fußball-Nationalmannschaft EM-Trophäen. Auch bei gesundheitlichen Schwächeanfällen wählt Ihr kuriose Mittel: Kurze Verschnaufpausen an der Wand ("The Getaway") oder ein mysteriöses Heil-Elixier bewirken Wunder. Sind diese Fähigkeiten wirklich nur Hirngespinste von verrückten Programmierern oder steckt doch ein Körnchen Wahrheit hinter diesen teils aberwitzigen digitalen Geschehnissen? Und wenn ja, wie lassen sich diese Begabungen in der Realität zu unserem Vorteil nutzen? Wir stellen diese Fragen ausgewiesenen Fachmännern und betreiben eigene Feldforschung: Die kompetente Auskunft respektive unsere Erkenntnisse lest Ihr in diesem Reality Check. *rf*



Videospiel

Die **"Street Fighter"** Ken und Ryu wandeln ihre innere Energie in vernichtende Feuerbälle um und verkloppen Antagonisten dank jahrelangem Shotokan-Karate-Training haufenweise. Nur ein Schlag wird in der virtuellen Welt noch mehr gefürchtet: die tödliche 'Raging Demon'-Attacke von Gouki (Akuma). Schlummern auch in unseren Körpern solch erstaunliche Kräfte und wie lange muss ich trainieren, bis meine Hände 'Hadouken'-Feuer spucken?

"Need for Speed Underground" steht für dramatische Nachtrennen, furchtlose Rennfahrer, zuckersüße Boxenluder und hemmungslos aufgemotzte Karren. Dabei gilt für die coolen Raser meist das Motto 'Pimp my ride': Platziert Neonröhren unter dem Chassis, montiert fette Felgen und lackiert das Rennbaby mit knallbunten Farben der Marke 'Damit kriegst du jedes Bunny'! Highspeed-süchtige Daddler stellen sich daher folgende Fragen: Sind die realen Tuner der Nation ebenso durchgeknallt und wo findet das nächste illegale Straßenrennen statt?

Florian Hubert, Geschäftsführer der Firma StreetAir Customs in Obersulm, kennt die Trends der Szene und baut Messefahrzeuge für internationale KFZ-Zubehör-Hersteller.

"Die Tuning-Trends in Europa wandeln sich stetig. Die abgefahrene 'The Fast and the Furious'-Reihe mit Vin Diesel & Co. beeinflusst in Deutschland die Tuningszene enorm. Vor allem Golffahrer schwören auf die amerikanischen Tuning-Vorbilder.

Pflichtprogramm für Auto-Junkies : Extreme Chromräder (jenseits der 20 Zoll), Lachgaseinspritzung, Airride-Fahrwerke, Multimedia-System und GFK-Einbau."

Realität

Alles TÜV oder was?

Doch aufgepasst, liebe Raserfreunde: Die deutsche Gesetzgebung vertraut bekanntermaßen nicht auf die Eigenverantwortung des Turbo-Freaks, und deshalb drückt der TÜV bei den meisten Trend-Features kein Auge zu. Spaßmacher wie motorkitzelnde Lachgas-Systeme oder extravagante Unterbodenbeleuchtung sind im deutschen Straßenverkehr strikt untersagt.

Dafür rauchen in Deutschland die hochgezüchteten Motoren bei offiziellen Messen oder Fahrertreffen umso mehr: Hier zeigt sich, wer den dicksten Motor, die krasseste Anlage, die schärfste Lackierung oder den heißesten Rennauspuff sein Eigen nennt. Eine Jury kontrolliert u.a. Exklusivität, Qualität und Innovation der Umbauten und kürt den glorreichen Sieger. Champus, neidische Blicke und ein Kuss von der 'Wet-Shirt-Contest'-Gewinnerin sind dem Straßenrebell sicher.

◀ Chromblitzende 19-Zoll-Räder, Zweifarblackierung und Flügeltüren. Mittels Airride-System lässt sich das Fahrzeug in Sekundenbruchteilen bis auf den Boden absenken. Gibt's übrigens mit offiziellem TÜV-Segen.

Wilfried Scholz (45), ausgewiesener Kampfkunsttrainer (Shaolin Kung Fu), befasst sich schon seit über 30 Jahren mit asiatischen Verteidigungs-Methoden und weiß Rat: "Wir Kampfkünstler stellen uns verschiedenen Aufgaben, die zunächst wenig mit einem äußeren Gegner und viel mit uns selbst zu tun haben. Es gilt zum einen, die eigenen körperlichen Möglichkeiten – Kraft, Ausdauer, Widerstandsfähigkeit, Schnelligkeit – dank Körper- und Atemübungen kennen zu lernen. Als nächstes werden Pattern, also Bewegungsabläufe und Kampfsituationen eingeübt, um sie im Körpergedächtnis zu speichern. In einer Kampfsituation zählen Zehntel- und Hundertstelsekunden, deshalb bleibt keine Zeit für bewusste und durchdachte Entscheidungsprozesse. Außerdem werden so Blockaden abgebaut, die uns durch Kultur und Erziehung auferlegt wurden. Von diesen Hemmschwellen sind Kämpfer aus dem Tierreich wie Tiger, Affe und Schlange unbelastet, weshalb sie oft als Vorbilder dienen.

Eine weitere Aufgabe ist die Entwicklung, Leitung und Konzentration von Energien. Sieger im Kampf ist tatsächlich nicht derjenige, der nach Körperbau und Größe über mehr Energie und Masse verfügt, sondern der, der die größere Energie entwickelt und auf den Gegner einwirken lassen kann.

Nächster Schritt ist das mentale Training, das den Kampfkünstler zum einen in einem philosophischen Weltbild sichert, das ihm ein Recht auf Selbstverteidigung und Notwehr zweifelsfrei einräumt und ihm eine Richtschnur gibt, wann er kämpft und wann nicht. Aus der Entwicklung des Selbstwertes und Selbstvertrauens ergibt sich zum anderen eine innere und äußere Haltung, die auf einen potenziellen Gegner wirkt – auch wenn keine Kampfhandlung und kein Körperkontakt vorliegt.

Die Darstellung der 'Feuerbälle' ist für mich also ein Bild der Energieübertragung, die ich aus Kampfsituationen kenne – wenn auch ohne sichtbares 'Leuchtereignis'. Die Darstellungen in den Kampfkunst-Videospielen haben ihre Vorbilder im asiatischen Raum, wo sie seit früheren Zeiten als Archetypen der Peking-Oper bekannt sind. Dort wimmelt es nur so von Geistern, Dämonen und großen Meistern, die übermenschliche Kräfte besitzen und sie in Kämpfen einsetzen.

Also: Kommen Sie doch zu unserem Training und schauen Sie, wie die Feuerbälle fliegen oder schließen Sie sich einem guten Lehrer an. Nach zehn Jahren intensivem Training wird's bestimmt was mit der Energieentwicklung und -übertragung. Ein kräftiges Holzbrett oder ein Stapel Ziegel wird unter der Energie zerbrechen, die von Ihren Händen ausgeht. Und wenn es dämmrig ist und man genau hinschaut – vielleicht sieht man dann doch ein gewisses Leuchten..."

Realität



Unter www.shaolin-tempel.de findet Ihr weitere Infos. So schmökert Ihr in der Übersetzungsreihe der "72 Geheimtechniken der Shaolin" und sammelt Anregungen für das eigene Training.

lichkeit



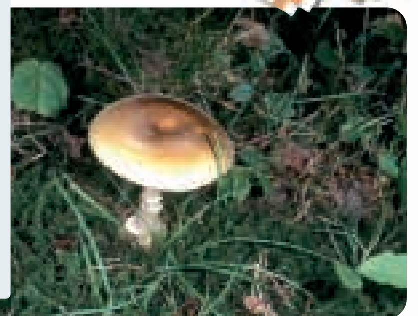
Mario liebt Pilze! Sobald der berühmteste Klempner der Welt in **"Super Mario Bros."** einen orange-weißen Fungus mit roten Punkten verspeist, wächst der Schnauzträger um ein Vielfaches. Grün gepunktete Schwammerl schenken Mario sogar ein Leben! Diese sagenhaften Nebenwirkungen möchten wir zu unseren Gunsten nutzen. Welche Pilze sollten wir also beim nächsten Waldbesuch sammeln?

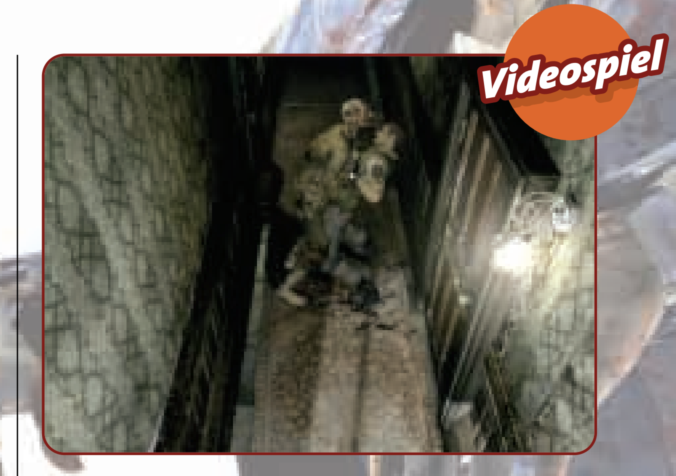
Der ausgewiesene Pilzexperte Walter Joswig von der Bayerischen Akademie für Naturschutz- und Landschaftspflege lächelt verschmitzt und weist uns in die Geheimnisse des Fungus ein:

"Orangefarbene Pilze gibt's mehrere. Empfehlen kann ich den Edelreizker, den ich selbst gern esse. Er ist orange (ohne weiß), sondert bei Verletzungen eine orangene Flüssigkeit ab und wächst unter Kiefern. Mit ein paar Zwiebeln in der Pfanne gebrutzelt schmecken diese Pilze vorzüglich. Man wächst nach dem Essen jedoch allenfalls mental, nicht körperlich. Aber Hand aufs Herz: Wer möchte das schon! Die Designerklamotten zu klein, das Bett zu kurz und die Türstöcke zu niedrig.



Bei den grünen Pilzen wird's etwas schwieriger. Da gibt's im Wald welche, die einem nicht ein Leben schenken, sondern die einem ein Leben kosten können, z.B. der Grüne Knollenblätterpilz. Er hat einen gras- bis olivgrünen Hut, sein weißgrüner Stiel wächst aus einer knollenartigen Scheide, der Volva heraus, und er hat – im Gegensatz zu den ähnlichen Champignons – weiße Sporen. Einer reicht, und das Spiel ist aus. Ob es dann wieder von Neuem beginnt, mögen die Theologen oder die Philosophen beantworten. Ich kann jedenfalls von diesen Pilzen nur abraten."





Raccoon City, 1996: Eine Stadt verkommt zur Zombie-Brutstätte. Der T-Virus infiziert nicht nur Menschen, sondern auch Tiere. Via tödlicher Bissattacke überträgt sich der Killer-Virus und zerstört das Wesen und den Körper des Individuums vollständig. Besteht die Gefahr, dass Terror-Chemiker bereits an einem derartig gefährlichen Virus basteln?

Dr. Werner Eichhorn vom Institut für Medizinische Mikrobiologie an der Universität München beschäftigt sich mit dieser delikaten Fragestellung und kommt zu folgendem Schluss:

"Der T-Virus erinnert fatal an das Tollwut-Virus, welches auch für Menschen und Tiere äußerst gefährlich ist. Dieser wird im Wesentlichen durch einen Biss übertragen, wobei die Erkrankung dann auch immer tödlich verläuft. Solch ein Virus existiert in der Natur also bereits!"

Tollwut, was ist das?

Die Tollwut ist für den Menschen eine gefährliche Infektionskrankheit. Das Virus (Abbildung rechts) besitzt ein ausgesprochen breites Wirtsspektrum, das nahezu alle Säugetiere umfasst. Einige Tierarten sind dabei besonders empfänglich, wie zum Beispiel Fuchs und Wolf. Jährlich sterben in Indien und Afrika Tausende von Menschen an Tollwut.

Beim Menschen verläuft die Tollwut in drei Stadien: Beim Prodromalstadium (Stufe 1) treten die Symptome Fieber, Kopfschmerzen und Appetitlosigkeit auf. Im Bereich der Bisswunde stellen sich vermehrte Schmerzempfindlichkeit sowie Juckreiz ein. Das Exzitationsstadium (Stufe 2, auch bekannt als 'rasende Wut') weckt Angstgefühle sowie innerliche Unruhe. Krämpfe der Schluckmuskulatur führen dazu, dass sich die infizierte Person fürchtet, etwas zu trinken. Der Gemütszustand verschlechtert sich zunehmend und wechselt zwischen aggresivem und depressivem Verhalten. In der Paralyse (Stufe 3, auch bekannt als 'stille Wut') lassen die Krämpfe und die Unruhe schließlich nach. Doch stattdessen tritt eine fortschreitende Lähmung ein, die letztlich zum Tod führt.

Das Krankheitsbild der Tollwut ist geprägt durch den Befall des zentralen Nervensystems. Es kommt zunächst zu einer Virusvermehrung in der Bissstelle und zu einem Eintritt des Virus in die Nervenzellen an der Wunde. Innerhalb der Nervenzellen gelangt das Virus dann bis zum Rückenmark und Gehirn, wo es sich unter Schädigung der befallenen Nervenzellen vermehrt. Die Dauer der Wanderung zum Gehirn hängt beim Hauptüberträger Fuchs entscheidend von der Lokalisation der Bissstelle ab. Von der Pfote bis zum Gehirn dauert diese mehrere Tage bis wenige Wochen, vom Gesicht bis zum Gehirn dagegen nur wenige Tage. Besonders wichtig sind die Speicheldrüsen. Hier wird das Virus freigesetzt, so dass andere Tiere oder Menschen durch Kontakt mit dem virushaltigen Speichel infiziert werden können.





Im Universum der Videospiele gibt es noch zahllose ungeklärte Sachverhalte: "Ist es physikalisch möglich, einen Doppelsprung auszuführen, oder bekämpfen sich Würmer wirklich bis zum bitteren Ende?" Habt auch Ihr eine delikate Frage auf Lager? Dann schreibt umgehend an leserbriefe@maniac.de und unser 'Sinn oder Unsinn'-Korrespondent wird via Feldforschung und Expertenbefragung die Lösung für jedwedes Problem finden.

NEXT LEVEL

Unreal 3 – Vorreiter für neue Grafikstandards

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2



Beeindruckender Ausblick: Mit der "Unreal 3"-Engine gehören in zwei bis drei Jahren nicht nur natürliche Schatten zum Standard, sondern auch stimmige Beleuchtung. Die einfallenden Lichtstrahlen zeichnen sich hier exakt auf der Oberfläche des sich bewegenden Polygon-Monsters ab – und das alles in Echtzeit!



'High Dynamic Range Rendering' bringt die Konturen angestrahlter Objekte zum Glühen und sorgt für weitere Spielatmosphäre.

Next-Level-Themen im Überblick:

- Render Ware [MAN!AC 08/04]
- Schöne neue Spielewelt, Teil 3 [MAN!AC 07/04]
- XNA – Entwicklerplattform für Xbox 2 [MAN!AC 06/04]
- Schöne neue Spielewelt, Teil 2 [MAN!AC 05/04]

Der Name "Unreal" steht seit Jahren nicht nur für knallharte Ego-Kost, sondern ebenso für umwerfende Optik. Grund genug für den Hersteller Epic, selbige als Lizenz zu verkaufen – und das mit regem Erfolg. So nutzen Grafik-Perlen wie "Splinter Cell", "Rainbow Six 3" und "Thief 3" bereits die Optik-Routinen der "Unreal"-Macher. Die kommende 'Unreal Engine 3' bietet neben einer Entwicklerplattform ähnlich 'Render Ware' (siehe Ausgabe 08/04) auch eine revolutionäre grafische Technologie. Anhand dieses Beispiels werfen wir einen Blick auf den wundersamen Echtzeit-Augenschmaus kommender Next-Gen-Konsolen.

Ewiges Licht

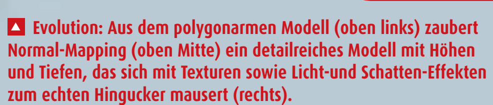
Einen wichtigen Faktor bei Highend-Grafik nimmt die Beleuchtung ein. Die 'Unreal-Engine' berechnet dazu jeden einzelnen Bildschirm-Pixel neu, um die Veränderungen durch auftreffende Lichtstrahlen zu visualisieren. Das ermöglicht nicht nur dynamische Lichtquellen, sondern auch erstaunliche Effekte. Wie im Bild links zu sehen, werfen bunte Glasfenster (ähnlich einem Beamer) Projektionen auf ganze Räume und sogar Charaktere. Erst in Bewegung wird der korrekte Lichtwurf auf das Bildschirm-Monster deutlich.

Hinter 'High Dynamic Range Rendering' verbirgt sich das Glühen von angestrahlten Objekten (Bild oben). Dabei entstehen an Konturen weiche Kanten wie bei fotografischen Überbelichtungen. Einen ähnlichen Effekt erzielen glühende Objekte, die als Lichtquelle dienen.

Einen Schritt weiter geht Epics 'Framebuffer Distortion', das Raytracing simuliert und noch echter wirkende Spiegelungen ermöglicht als bisher gewohntes 'Environment Mapping', was besonders gern auf virtuellem Autolack Anwendung findet. Auch dynamische Lichtreflexionen z.B. in aufgewühltem Wasser sind keine Zukunftsmusik mehr. Für eine stimmige Atmosphäre sorgen schließlich Nebeleffekte sowie Filter, die auf das bereits berechnete Bild gelegt werden. Dazu zählen Weichzeichner oder Tiefenunschärfe, welche weiter entfernte Objekte verschwimmen lassen.

TECH-TICKER >> "Unreal 3" lauffähig: Die oben beschriebene Grafik-Engine soll laut Epic Games schon auf dem Entwickler-Kit einer Next-Generation-Konsole laufen. Welche, wurde nicht verraten. +++ Xbox-Apfel: Die Xbox 2 wird eine Hardwarearchitektur mit PowerPC-Prozessoren ähnlich dem Apple G5 besitzen. +++ Teamwork: Computerriese IBM und Grafikspezialist ATI arbeiten an der Chip-Architektur der Xbox 2 ebenso wie am kommenden Nintendo-System. +++ Ohne Harddisk: Die Gerüchte um das Fehlen einer Festplatte in der Xbox 2 reißen nicht ab. +++ DVD-Gerücht: Die Xbox 2 soll weder BluRay noch HD-DVD einsetzen, sondern auf das herkömmliche DVD-Format zurückgreifen. +++ Revolution statt Evolution: Nintendo bestätigt, dass 'Revolution' kein Gamecube-Nachfolger wird und schon im Sommer 2005 in den USA und Japan erscheinen könnte. +++ Xbox-Controller entschlackt: Microsofts Xbox-2-Eingabegerät soll ohne schwarze und weiße Taste auskommen.







▲ Evolution: Aus dem polygonarmen Modell (oben links) zaubert Normal-Mapping (oben Mitte) ein detailreiches Modell mit Höhen und Tiefen, das sich mit Texturen sowie Licht-und Schatten-Effekten zum echten Hingucker mausert (rechts).

Dunkle Schatten

Wo Licht ist, ist auch Schatten. Und gerade das Halbdunkel verleiht Spielszenen den nötigen Realismus. "Doom 3" oder "Splinter Cell" verwenden harte Schattenkanten, die sich als weniger rechenintensiv, aber auch als weniger realistisch erweisen. Die 'Unreal-Engine' nutzt deshalb zusätzlich weiche, diffuse Schattenwürfe, die je nach Entfernung immer mehr verwaschen erscheinen. Je näher aber eine Lichtquelle einem Objekt kommt, umso schärfer wird die Hell/Dunkel-Abgrenzung. Stimmige Bildschirm-Illusionen setzen weiterhin vorberechnete Schattenmasken ein, die die texturierten Umgebungen verdunkeln. Zusammen mit dynamischen Schattenberechnungen ergibt sich dann ein fast reales Abbild der Realität.

▲ Bei den gezeigten "Unreal 3"-Demos besticht eine frei schwingende Laterne, die das brüchige Gewölbe bestrahlt und realistische Schattenspiele erzeugt. Der Clou: Je weiter sie sich entfernt, desto mehr verschwimmt der Schatten.

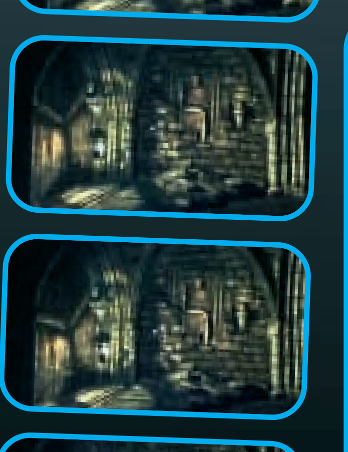
Perfekte Oberflächen

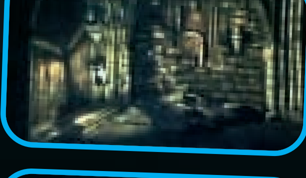
Polygonkanten sind out: Neben erhöhtem Vieleck-Einsatz sorgen 'NURBS' bzw. 'Subdivision Surfaces' für perfekte Rundungen, da diese nicht auf Kanten, sondern auf Kurven basieren (siehe Next Level in Ausgabe 03/04).

Daneben erhalten platte Polygonflächen mit dem vielfach bewährten 'Bump Mapping' eine raue Struktur, wie Mauerwerk oder Fliesen. Bei näherer Betrachtung der Oberfläche zeigt sich allerdings ein Schwachpunkt: Die Textur wirkt platt und aufgesetzt. Die Lösung heißt 'Displacement Mapping', das Oberflächen mit echten Höhen und Tiefen verformt.

Das 'Normal Mapping'-Verfahren (siehe "Riddick"-Test, Ausgabe 08/04) sorgte für eine kleine Revolution – Spiel-Charaktere erreichen so einen nie gekannten Detailgrad. Dazu werden zwei Drahtgittermodelle verbunden: Ein hoch aufgelöstes Modell mit einigen Millionen Polygonen samt Farb- und Höheninformationen wird in eine 'Normal Map'-Textur geschrieben. Als Träger dieser Textur dient ein gröberes Modell mit einigen tausend Polygonen. Das Ergebnis: Ein scheinbar detailreiches Objekt, das sich nur aus wenigen Vielecken zusammensetzt.

Schließlich komplettieren 'Bones' (Knochen) virtuelle Charaktere. Ein inneres Skelett stützt dabei das Polygon-Modell. Das Gerippe fungiert als Basis für Bewegungen der Beine, Arme, Finger und für ausgefeilte Gesichts-Mimiken.







Bei der Laternen-Animation kommen die unebenen Mauern und Wände besonders zur Geltung: Das Licht reflektiert diffus auf der Textur-Oberfläche, während tiefere Stellen im Dunkel verschwinden.

Schritt zur Wirklichkeit

Wie Ihr seht, bleibt trotz aktueller Optik-Highlights wie "Chronicles of Riddick" visuell immer noch viel Luft nach oben – leider erst bei kommenden Konsolen. Für aufwändige Spieletitel spart der Einsatz von Middleware wie der 'Unreal-Engine' oder 'Render Ware' zwar Zeit, beim Design dagegen wird der Aufwand immer größer: Die Zocker wollen ultrarealistische Titel mit zig Polygonen und hochauflösenden Texturen. Daneben darf der wichtigste und schwierigste Aspekt – der Spielablauf – keinesfalls vernachlässigt werden. Ohne durchdachtes Leveldesign, überraschend agierender KI und interessantem Spielablauf wird auch aus dem größten Grafikblender eine Riesenenttäuschung. *ts*



Mit dem Lichtgriffel (Lightpen) zeichnet Ihr Figuren direkt auf den Vectrex-Bildschirm.

Begehrtes Sammlerobjekt: Der 3D-Imager erzeugt bei spezieller Software via rotierendem Farbrad eindrucksvolle 3D-Effekte.

Vectrex

DAMALS TECHNISCHE SENSATION, HEUTE PRUNKSTÜCK JEDER VIDEOSPIELESAMMLUNG – DIE MONITOR/KONSOLEN-KOMBI VECTREX.

>>> Schluss mit dem Falschgeiz: Während Anfang der 80er-Jahre Atari, Mattel und Coleco ihre Videospielsysteme an heimische Fernseher anstöpseln lassen, erscheint das von GCE (General Consumer Electronics) hergestellte Vectrex prasserisch mit eigenem, fest verdrahtetem Monitor. Doch damit nicht genug der Extravaganz: Huschen bei VCS & Co. mehr oder weniger detaillierte Pixel-Objekte über den Bildschirm, tanzen beim Vectrex die namensgebenden Vektor-Linien über die Hochkant-Mattscheibe.

Darüber hinaus verzichten Jay Smith samt Entwickler-Team aus Kostengründen auf eine farbige Bildröhre – bunte Tupfer kommen erst mit den so genannten Overlays ins Spiel. Letztere Kunststoffüberleger werden auf die gekrümmte Glasfront des Vectrex-TVs geklemmt und suggerieren dem Daddler unter anderem künstliche Horizonte oder zusätzliche Umgebungsgrafik.

Innovation lautet auch das Motto beim Zubehör-Sektor: Via Lightpen zeichnen kreative Konsoleros Bilder direkt auf den Bildschirm, erstellen simple Animationen oder komponieren gar Musikstücke. Mit nur drei Modulen ist das Software-Angebot jedoch arg beschränkt. Den Hardware-Vogel schießt der 3D-Imager ab: Die nur in USA veröffentlichte Stereo-Brille ermöglicht dank ausgeklügeltem Farbrad einen verblüffenden 3D-Effekt – leider unterstützen lediglich drei Spiele diese aufregende Technik.

Zu dem wohl ungewöhnlichsten Konsolenprojekt der frühen 80er kommt es über Umwege: Mitarbeiter von Western Technologies erstehen bei einem Insolvenzverwalter günstig kleine Bildröhren. Aber was tun mit den Geräten? Viele Brainstorming-Treffen später nimmt die Idee Videospielgerät unter dem Namen "Mini Arcade" Formen an. Ausgestattet mit 5-Zoll-Schirmen geht Anfang 1981 das mittlerweile Vector-X betitelte Projekt in die heiße Phase: Ein potenter Lizenznehmer muss her! Ende desselben Jahres schlägt GCE zu – unter der Bedingung, dass der Monitor auf 9 Zoll vergrößert wird. Mitte 1982 feiert die Konsole unter dem Namen Vectrex Premiere auf der CES in Chicago, wenige Monate später fällt der Startschuss für den Verkauf in USA. Im Frühjahr 1983 übernimmt Brettspielriese Milton Bradley (MB) GCE und vermarktet das Vectrex bis zum Videospiele-Crash 1984 auch in Deutschland. Das Projekt Vectrex-Handheld beendet der 1989 erscheinende Game Boy, dafür lebt die stationäre Konsole bis heute in Hobby-Programmierer-Kreisen weiter. *os* <<



Das Vectrex im Detail

CPU-Taktfrequenz	1,6 MHz
RAM-Speicher	1 KByte
Modulgröße	bis 8 Kbyte
Auflösung	–
Farben	–
Soundkanäle	3
Joypad-Ports	2

Weiterführende Informationen

www.playvectrex.com
www.8bit-museum.de
www.roachnest.com/vectrex.html



In den Packungen findet Ihr nicht nur Module und Anleitungen, sondern auch farbige Overlays.

Cosmic Chasm (1982)
Erstes Konsolenvideospiel, dem eine Umsetzung als Arcade-Automat zuteil wurde.

Aktenzeichen XY

Was haben "Space War" aus den 60er-Jahren, "Asteroids" (1979) und "Tempest" (1980) gemeinsam? Was für eine dumme Frage, es sind alles Videospiele! Richtig, aber darüber hinaus nutzt das interaktive Trio einen besonderen Kniff – die Bildschirmdarstellung mittels Vektortechnik. Dieses Verfahren ermöglicht nicht nur knackscharfe Optiken, sondern auch das Zeichnen von zoombaren 3D-Objekten ohne gleichzeitig abenteuerliche Prozessorleistung abzufordern.

Ohne speziellen Monitor läuft jedoch nichts: Während bei gebräuchlichen Fernsehern Pixel zeilenweise zum Leuchten angeregt werden, zaubert ein frei beweglicher Elektronenstrahl Linien auf den Vektorschirm (siehe Grafiken). Anfangs- und Endpunkte im x/y-Koordinaten-Format definieren exakt, was auf der Mattscheibe zu sehen ist. Das 'Abfahren' des gesamten Bildschirms mittels Teilchenstrahl – wie bei konventionellen TVs – entfällt.

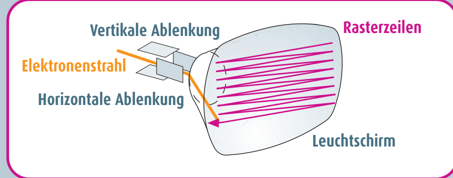


Abbildung 1: 'normale' Bildröhre

Bei einem normalen Röhren-TV (oben) wandert ein Elektronenstrahl blitzschnell zeilenweise von links oben nach rechts unten und bringt dabei festgelegte Punkte (Pixel) auf der Mattscheibe entweder in rot, grün oder blau (RGB) zum Leuchten.

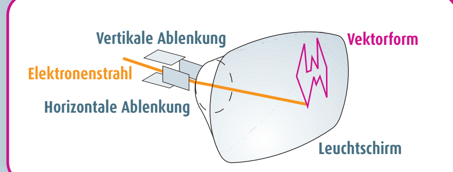


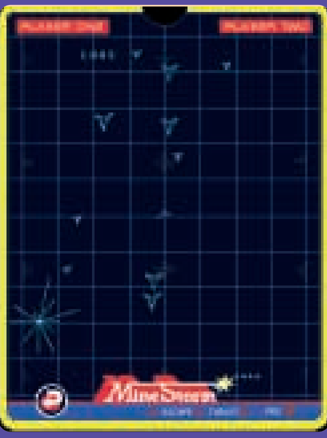
Abbildung 2: Vektor-Bildröhre

Der Vectrex-Bildschirm basiert auf derselben Technik wie ein gewöhnliches Fernsehgerät (Braunsche Röhre). Allerdings erfolgt die Darstellung lediglich in schwarz-weiß und der Elektronenstrahl zeichnet Objekte frei von Zeilenzwängen auf die Mattscheibe (Abb. 2). Soll heißen: Eine diagonale Linie setzt sich nicht wie bei einem normalen TV aus zeilenweise zum Leuchten gebrachten Pixeln zusammen, vielmehr flitzt der Teilchenstrahl im Vectrex-Monitor diagonal über die Mattscheibe und bringt so das Phosphor zwischen zwei fest definierten Bildschirm-Koordinaten ohne Umwege zum Glühen. Vorteil der Vektortechnik: Objekte lassen sich mit wenig Prozessoraufwand zoomen und drehen, was für eindrucksvolle dreidimensionale Effekte sorgt.

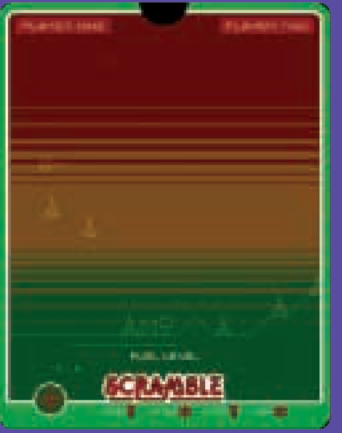
▶ Doppelt praktisch: Der mit vier Buttons und einem analogen Joystick ausgestattete Controller lässt sich in die Unterseite des Vectrex klappen, die Konsole dank Tragegriff problemlos transportieren.

5 aus 35 | Top Spiele fürs Vectrex

Fortress of Narzod (1982)
Spannendes Shoot'em-Up mit taktischem Bandenschuss-Feature.



Mine Storm (1982)
Eingebauter "Asteroids"-Klon mit Bug: Nach zwölf Angriffswellen droht der Absturz.



Scramble (1982)
Arcade-Umsetzung im Vektor-Gewand: perfekt spielbar und mit allen Finessen des Automaten.



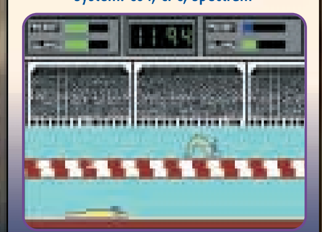
Web Warp (1983)
Tadelloser "Tempest"-Ableger, der im Original auf den Namen "Web Wars" hört.



ALTERNA LYMPICS

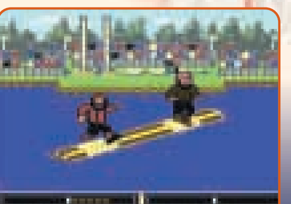
Die Sommerspiele in Athen verknüpfen Kommerz und Konservativität – die MAN!AC-Athleten setzen dagegen auf Spaß und Skurrilität.

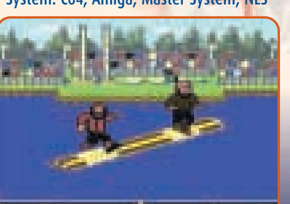
SCHNECKENRENNEN
Galactic Games
Jahr:1987
System: C64, CPC, Spectrum



Die Kriechtiere reagieren allergisch auf Hektik, nur mit Gefühl geht's voran.

BAUMSTAMMLAUFEN
World Games
Jahr:1986
System: C64, Amiga, Master System, NES





Auch hier gibt's Epyx-Gags: Fallt Ihr runter, inspiziert Euch ein Periskop.

KUHMELKEN
Western Games
Jahr:1987
System: C64, CPC, Spectrum



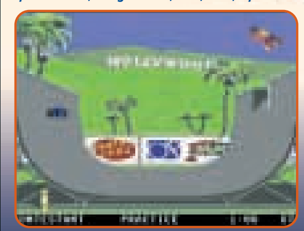
Wer genug Milch erbeutet hat, feiert u.a. beim genüsslichen Tabakspucken.

POOL-DUELL
Skate or Die
Jahr:1987
System: C64, NES



Jetzt aber flott: Haut den andern mit dem Paddel, bevor der Wechsel ansteht.

HALF-PIPE
California Games
Jahr:1987
System: C64, Mega Drive, VCS, NES, Lynx u.a.



Seltene Sensation: Manchmal erschüttert ein Erdbeben das berühmte Logo.







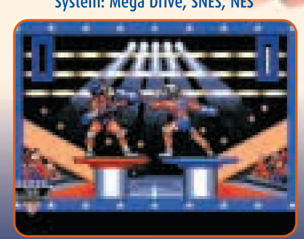









STAB-DUELL
American Gladiators
Jahr:1992
System: Mega Drive, SNES, NES



Maximus kann einpacken: Die modernen Kämpfer kloppen mit XXL-Wattestäbchen.

TISCHHOCKEY
Indoor Sports
Jahr:1987
System: C64, CPC, Spectrum



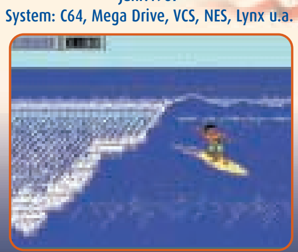
Selten gesehen: Das Puckschubs-Prinzip ist seit "Shufflepuck Café" verschollen.

RODEO
World Games
Jahr:1986
System: C64, Amiga, Master System, NES



Fiese Sache: Auf Wunsch durfte ein zweiter Mitspieler die Aktionen des Bullen steuern.

WELLENREITEN
California Games
Jahr:1987
System: C64, Mega Drive, VCS, NES, Lynx u.a.



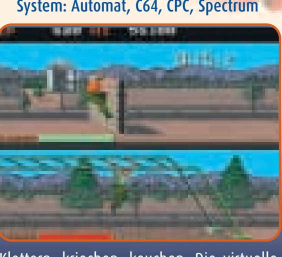
Wer nach einem Sturz in der nassen 'Röhre' Pech hat, trifft auf den weißen Hai.

KLIPPENSPRINGEN
World Games
Jahr:1986
System: C64, Amiga, Master System, NES



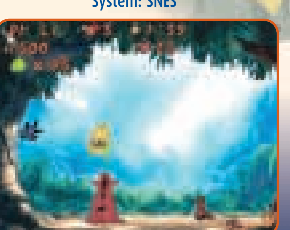
Einsamer Held: Bei Euren waghalsigen Hüpfern sieht nur ein Pelikan zu.

RÖDELBAHN
Combat School
Jahr:1987
System: Automat, C64, CPC, Spectrum



Klettern, kriechen, keuchen: Die virtuelle Bundeswehr strengt gewaltig an.

KAMPFRÜLPSEN
Timon & Pumbaa's Jungle Games
Jahr:1997
System: SNES



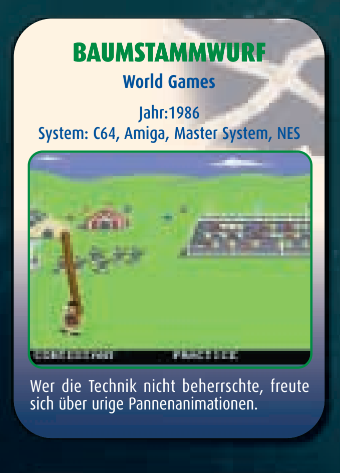
Bei den "König der Löwen"-Co-Stars sind schlechte Manieren ausdrücklich erwünscht.





MORGENSTERN-DUELL
Knight Games
Jahr: 1986
System: C64, CPC, Spectrum

Teil Eins wahrte die Atmosphäre, der Nachfolger verzettelte sich in der Zukunft.



BAUMSTAMMWURF
World Games
Jahr: 1986
System: C64, Amiga, Master System, NES

Wer die Technik nicht beherrschte, freute sich über urige Pannenanimationen.

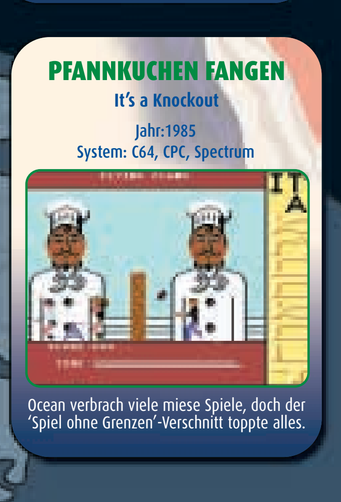


TISCHFUSSBALL
Pub Games
Jahr: 1986
System: C64, CPC, Spectrum

Echten Fußball gibt's wie Sand am Meer, an die Tischvariante traute sich sonst niemand.

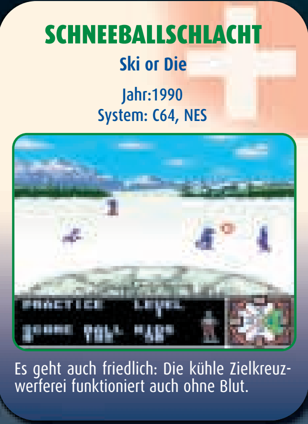
FÄSSERSPRUNG
World Games
Jahr: 1986
System: C64, Amiga, Master System, NES

Ebenso witzig wie obskur: Wie kam Epyx nur auf die Idee, das sei unser Nationalsport?



PFANNKUCHEN FANGEN
It's a Knockout
Jahr: 1985
System: C64, CPC, Spectrum

Ocean verbrach viele miese Spiele, doch der 'Spiel ohne Grenzen'-Verschnitt toppte alles.

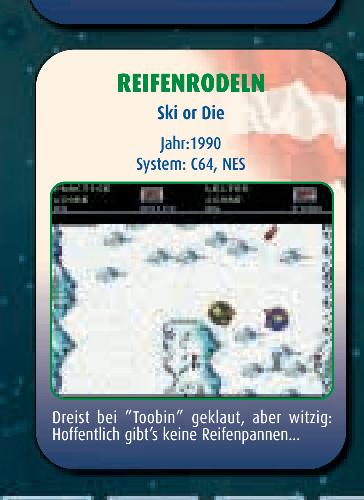


SCHNEEBALLSCHLACHT
Ski or Die
Jahr: 1990
System: C64, NES

Es geht auch friedlich: Die kühle Zielkreuzwerferei funktioniert auch ohne Blut.

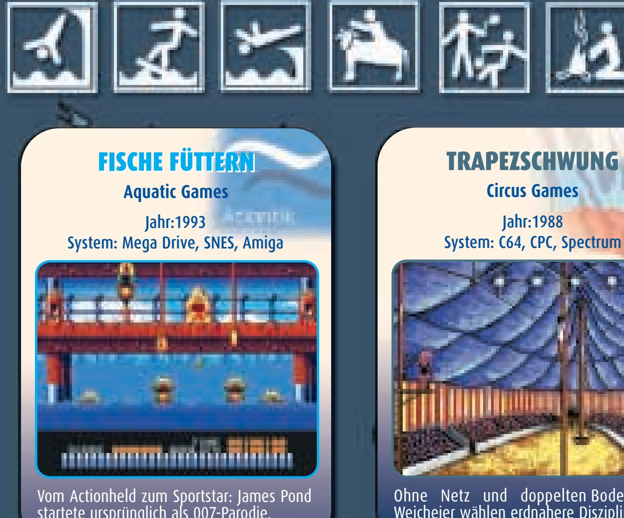
KISSENSCHLACHT
Alternative World Games
Jahr: 1987
System: C64

O Sole Mi-Au! Wenn Gondoliere sich kloppen, wird's eine feuchtfröhliche Sache.



REIFENRODELN
Ski or Die
Jahr: 1990
System: C64, NES

Dreist bei "Toobin" geklaut, aber witzig: Hoffentlich gibt's keine Reifenpannen...



FISCHE FÜTTERN
Aquatic Games
Jahr: 1993
System: Mega Drive, SNES, Amiga

Vom Actionheld zum Sportstar: James Pond startete ursprünglich als 007-Parodie.



TRAPEZSCHWUNG
Circus Games
Jahr: 1988
System: C64, CPC, Spectrum

Ohne Netz und doppelten Boden: Nur Weicheier wählen erdnahere Disziplinen.



SUMO-RINGEN
World Games
Jahr: 1986
System: C64, Amiga, Master System, NES

Korpulente Kämpfer in Wallung: Könner erledigen die Aufgabe in Sekunden.



BAUCHPLATSCHEN
Aussie Games
Jahr: 1989
System: C64

Kunstspringen für Nichtkönner: Je mehr Wasser spritzt, desto kultiger der Hüpfer.



FEUER ENTFACHEN
Caveman Ugh-Lympics
Jahr: 1988
System: C64

Gute Puste gebraucht: Wer schlecht zündelt, versucht's alternativ beim Frauenweitwurf.

>>> Dank Exklusivitätsdeal gehen zu den diesjährigen olympischen Spielen nur PS2-Sportler bei "Athens 2004" an den Start, die letzten paar Ausgaben zu Salt Lake City (2002) und Sydney (2000) versoftete Eidos mehr oder weniger systemübergreifend. Ansonsten wagten sich lediglich Konami ("ESPN International Track & Field" bzw. "ESPN International Wintersports") sowie Sega ("Virtua Athlete" für Dreamcast, "Athlete Kings" und "Winter Heat" für Saturn) auf das nur noch spärlich bestückte Parkett der Multidisziplinen-Sportspiele. Sieht man vom Duo für den unterlegenen PSone-Konkurrenten ab, hatten alle Vertreter eins gemeinsam – sie gingen grundsätzlich stets mit stocksteifem Ernst ran an die Sache.

Anders sah es bis in die 16-Bit-Zeit und vor allem zur Heimcomputer-Ära aus: Zwar setzten auch dort populäre Vertreter wie z.B. Epyx' "Summer Games"-Titel oder der "Hyper Sports"-Automat auf geradlinige Sportarten. Doch zahlreiche andere Spiele widmeten sich ungewöhnlicheren Disziplinen, verblüfften mit einer großen Prise Humor oder verknüpften gar beide Eigenschaften.

Wir haben deshalb als Alternative zum griechischen Massenspektakel eine eigenwillige virtuelle Welttour mit zahlreichen Retro-Multidisziplin-Spielen entworfen, auf der Ihr über zwei Dutzend skurrile Sportarten kennenlernt. *us* <<<



Titel: Decathlon – **Hersteller:** Activision – **Jahr:** 1983 – **System:** Atari VCS 2600, C64

Werbung mit Prominenz war schon vor 20 Jahren in Mode. Dumm nur, dass den abgebildeten Starathlet in Deutschland kaum jemand kannte: Bruce Jenner (Olympiasieger 1976) mag in den USA damals noch ein Star gewesen sein, hierzulande fieberten Zocker eher mit Jürgen Hingsen & Co. mit.

Erklärung Piktogramme Titelseite: Schwimmen, Morgensternduell, Schlittschuhlaufen, Trapezschwung, Fischen, Poolduell, Tennis, Rodeln, Feuer entfachen, Wandern, Kissenschlacht, Fässersprung, Fußball, Sumoringen, Judo, Tischfußball, Klettern, Skischule, Badminton, Snowboard, Stabduell, Rodeo, Schneckenrennen, Fische füttern, Mountainbike, Baumstammrollen, Langlauf, Rödelbahn, Fitnesscenter, Baumstammwurf, Handball, Bauchplatschen, Ski Alpin, Eishockey, Golf, Wellenreiten, Curling, Klippenspringen, Pfannkuchen fangen, Half-Pipe, Reifenrodeln (von links oben nach rechts unten)

Katamari Damashii

Hätte Namco sein skurriles "Katamari Damashii" nicht selbstbewusst dem E3-Publikum präsentiert, dann wäre uns Westlern wohl eines der verrücktesten und liebenswertesten Spiele 2004 entgangen. Hinter einem unscheinbaren Cover (Fleckvieh vor Regenbogen) verbirgt sich nämlich eine herrlich neuartige Spielidee – und das in einer optischen und akustischen Umsetzung, die stimmiger nicht sein könnte. Schon die Story passt ins verrückt-faszinierende Schema: Im Suff hat der König des Kosmos sämtliche Sterne zerstört, das Firmament ist tiefschwarz. Nun nimmt der strenge Herr Papa seinen Sohn in die Pflicht. Der nur fünf Zentimeter kleine Prinz soll neue Himmelskörper erschaffen – und zwar aus allem, was er auf der Erde finden kann. Sein einziges Hilfsmittel ist ein kleiner, klebriger Klumpen.

Astrales Rollkommando

Über die beiden Analogsticks lenkt Ihr den kleinen Prinzen bzw. sein rollendes Utensil durch die bunte 3D-Welt. Eure Aufgabe: Bringt den ursprünglich fünf Zentimeter großen Ball auf doppelten Durchmesser. Dank magischer Klebekraft kein Problem – mit dem grünen Männchen bewegt Ihr die Kugel über einen Schreibtisch; Heftzwecken, Radiergummis, Bonbons, Ameisen oder Bleistifte sorgen beim Überrollen für stetiges Wachstum der Kugel. Obwohl 'Kugel' meist das falsche Wort ist: Die aufgerollten Gegenstände verursachen mit ihren unterschiedlichen Formen eine chaotische Oberflächenstruktur und entsprechende Unwucht in der Rollbewegung. Der zweite Haken: Der Prinz kann nur Gegenstände überrollen, die erheblich kleiner als der Klumpen sind, gewaltigere Objekte wie Tonbandkassetten oder Lego-Türme werden erst mitgeschleift, wenn es der Durchmesser erlaubt. Vorher bilden sie Hindernisse, an denen der Klumpen hängenbleibt, bei kräftigerem Aufprall löst sich sogar Sammelgut.

Nicht niet- und nagelfest

Die Steuerung habt Ihr schnell erlernt, und da die Zeitvorgaben des Königs recht human sind, könnt Ihr Euch auf genussvolles Rollen und Erkunden der Umgebung konzentrieren. Je größer der Klumpen, desto weiter führt Eure Reise in die Welt hinaus. Im Inneren des Hauses überrollt Ihr erst Stecknadeln und Batterien, dann Lebensmittel und schließlich auch Möbel oder Tiere wie Mäuse, Vögel und Katzen. In höheren Levels wachsen Ball, Vorgaben und Bewegungsfreiheit – auf sechs oder zehn Meter kommt Ihr erst, wenn Ihr durch Strandbad, Park oder Stadt rollt und Eurem Sternhaufen Zäune, Bäume, Telefonzellen, Passanten, Autos oder Kühe einverleibt. Sonne um Sonne füllt sich der Himmel, und ab und zu erschafft Ihr auch ganze Sternbilder: In Spezialstufen werden unter Zeitdruck Krustentiere aufgerollt oder Ihr müsst einen möglichst großen Bären finden.

Trotz gemütlichem Spielprinzip macht die Rollerei unheimlich Spaß: Letztlich kann – egal wie groß – jedes der unzähligen Objekte aufgerollt werden, in einem Sammelalbum dürft Ihr über Eure Funde Buch führen.

Zur abgefahrenen Idee passen die optische und akustische Inszenierung: Der fantastische Soundtrack (trotz populärer japanischer Künstler fernab von nervenaufreibendem J-Pop-Gedudel) und die naiv bunte Comic-Grafik summieren sich zu einem einzigartigen, herzerfrischenden Spielerlebnis. Wer offen für Innovation ist und an leichter Japanophilie leidet, greift entweder sofort zu "Katamari Damashii" – oder wartet auf die verständlichere US-Veröffentlichung. *sf*



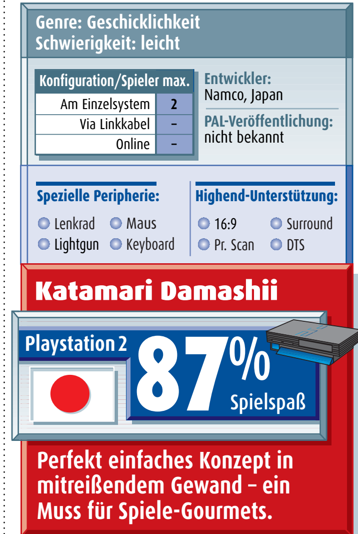
PS2 Noch ist der Sternhaufen überschaubar: In den ersten paar Levels begnügt sich der kleine Prinz mit Büro-Utensilien, Spielzeug und kleineren Leckereien.



PS2 Das Album mit überrollten Gegenständen sorgt für Motivation.



PS2 Gigantisches Chaos: Ab einer gewissen Größe sind weder Mensch noch Tier vor der Klebe-Kugel sicher. Sehen Lebewesen Euch anrollen, versuchen sie zu fliehen.



PS2 In diesem Level muss das Sternbild Zwilling erschaffen werden.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

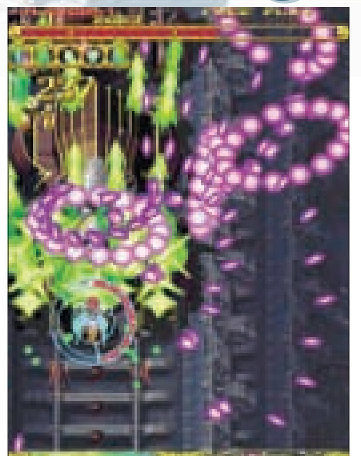
Katamari Damashii

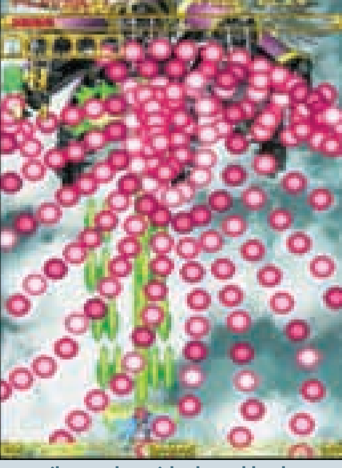
Playstation 2 – **87%** Spielspaß

Perfekt einfaches Konzept in mitreißendem Gewand – ein Muss für Spiele-Gourmets.



Espgaluda





PS2 'Kakusei'-Modus hoch zwei: Den langsamen Lila-Kugeln weicht Ihr problemlos aus. Sind die Diamanten jedoch aufgebraucht, wechselt Ihr in die knallharte rote Dimension.



PS2 Die Boss-Scharmützel verteilen sich auf verschiedene Phasen: Kurz vor dem Endkampf verwandelt sich die Rebellenführerin in diesen poppigen Galuda-Falter.

Arikas makellose Umsetzung des Cave-Automaten (2003) startet brachial: Vasallen des Rebellenführers ermorden den König sowie scheinbar seine mächtige Galuda-Leibwache. Allerdings haben die miesen Delinquenten nicht mit den gigantischen Kräften des Herrschers der Lüfte gerechnet: Euer Held verfügt über metaphysische Kräfte und startet den blutigen Feldzug gegen die rebellischen Artgenossen. Nur ein Treffer ins Herz endet tödlich – schmuggelt Euren Protagonisten also geschickt durch jede kleine Lücke.

Einmal Kakusei bitte

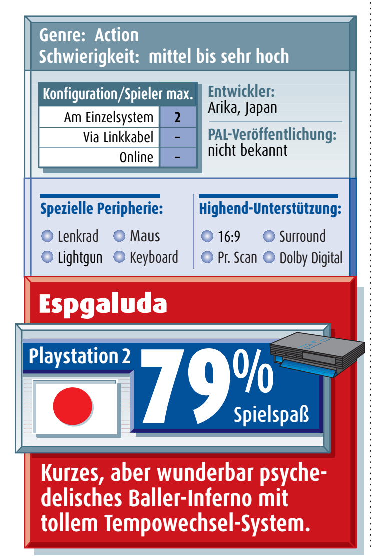
Die Baller-Vendetta beginnt im Standard-Modus: Die Feinde feuern mit blauen Lasersalven und spenden nach ihrem Ableben kostbare Diamanten. Aus diesen schöpft das göttliche Geschöpf die spielbestimmende 'Kakusei'-Kraft: Sobald Ihr diese via Dreiecks-Taste aktiviert, verlangsamen sich alle gegnerischen Projektile um das Zweifache und der Diamanten-Zähler nimmt je nach Situation mehr oder weniger schnell ab. Aber Vorsicht: Die Edelsteine sollten nie zur Neige gehen, sonst schwitzen selbst abgebrühte Baller-Profis: Denn urplötzlich verwandeln sich die langsamen Lila-Schüsse in blitzschnelle rote Geschosse. Der einzige Vorteil dieser Harakiri-Variante: Das Punktekonto wächst dank dicker Goldbarren schneller an. Zudem gilt das Motto: Je mehr Gold (maximal 1.000 Stück), desto mehr Punkte hagelt's pro abgeknalltem Opponenten – die High-Score-Jagd ist eröffnet!

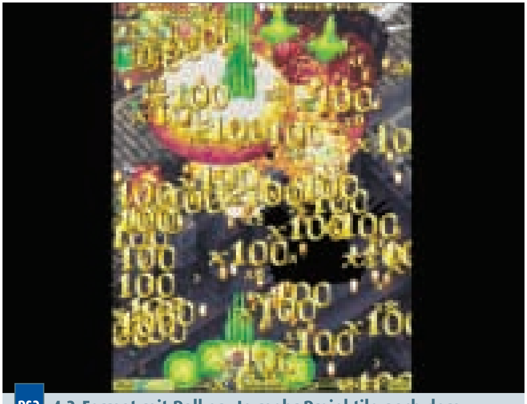
Ballerspiele und Taktik?

Taktisch geschickt schaltet Ihr je nach Situation zu Euren Gunsten in den normalen blauen Modus zurück und befreit Euch beispielsweise aus einer aussichtslosen roten Phase. Wesentlich entscheidender dabei für "Espgaluda"-Einsteiger: Nach dem Wechsel in die Ausgangsphase verliert Ihr keine Diamanten – somit verbleibt mehr 'Kakusei'-Kraft für dicke Endbosse. Zusätzliche Sicherheit bietet das automatische Schutzschild in der lila oder roten Dimension – dies kostet viele Diamanten und Gold, rettet aber ein Leben.

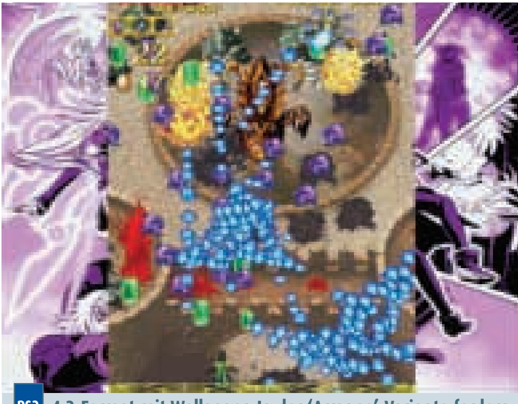
Die 'Arrange'-Variante bietet schließlich abgedrehte Charaktere und noch mehr blaue, rote oder lila Projektile. Außerdem erhaltet Ihr beim "Espgaluda"-Kauf eine Bonus-DVD: Ein Experte weist Euch in die Geheimnisse der hohen Baller-Schule ein.

Fazit: Das komplexe wie motivierende Spielprinzip ist nicht jedermanns Sache, hebt das grafisch unspektakuläre "Espgaluda" jedoch wohltuend aus der Shooter-Landschaft heraus. *rf*





PS2 4:3-Format mit Balken. Je mehr Projektile nach dem Abschuss herumschwirren, desto mehr Punkte sackt Ihr ein.



PS2 4:3-Format mit Wallpaper. In der 'Arrange'-Variante fordern Euch noch mehr blaue Bohnen – ohne Continue-Möglichkeit!



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Champions of Norrath	87%	05/04
3	True Crime: Streets of L.A.	87%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Vendetta	87%	09/03
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



The Chronicles of Riddick: Escape...
Vivendis Lizenz-Action mit Vin Diesel setzt sich an die Spitze.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
2	Timesplitters 2	90%	11/02
3	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Gran Turismo 3
Hersteller: Sony
Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.

The Chronicles of Riddick: Escape...
Hersteller: Vivendi
Fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

Starfox Adventures
Hersteller: Rare/Nintendo
Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Shadow Ops: Red Mercury
Hersteller: Atari
Dank direktionaler Geräusche und wuchtiger Bässe klingt die Ego-Ballerei wie ein Hollywood-Film zum Mitspielen.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel





Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	06/02
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	11/02

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Star Wars: Knights of the Old Republic
Biowares erstes Konsolen-Rollenspiel schlägt voll ein.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
2	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04
3	Sudeki	85%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episide 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Theme Park World	84%	02/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Full Spectrum Warrior	83%	08/04
3	Commandos 2	83%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin	91%	07/02
2	Die Sims brechen aus	86%	01/04
3	Harvest Moon: A Wonderful Life	80%	05/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	Burnout 2: Point of Impact	87%	11/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	DTM Race Driver 2	89%	05/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Tony Hawk's Underground
Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	NHL 2004	90%	12/03
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2004	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2004	90%	12/03

Game Boy Advance

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
10	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
11	Pokémon Rubin & Saphir	86%	09/03
12	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
13	V-Rally 3	86%	09/02
14	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03


www.mcmedia.de
McMEDIA
Die Spezialisten für Video- und Computerspiele
Jetzt bei McMEDIA vorbestellen!
PC CD-ROM
Original US-Version
UNGESCHNITTEN!
Deutsches Handbuch
DOOM 3
UNCUT!
Ab 12. August 2004 erhältlich!
49,99
USK: Keine Jugendfreigabe
Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD!
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps &Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels »Ground Control 2«. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern »Doom 3, Half-Life 2, Battlefield 2, Die Sims 2«, Releaselisten, Spieletests, u.v.m.
Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores! Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Solange Vorrat reicht (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)
GRATIS!
McMEDIA
16

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

McMEDIA

HÄNDLERVERZEICHNIS

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

SPIELWAREN + ELEKTRONIK
Freiberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

1

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepernicker Chaussee 1
Forum Bernau
16321 Bernau
03338/766151

HERRMANN SPIELWAREN
im REIZ (Juncker-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

2

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

3

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31134 Hildesheim
05121/696022

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
FORUM CITY
45468 Mülheim
0208/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MEDIASTORE
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2 /Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schuhman Str. 9c
68519 Viernheim
06204/91180800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

8

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89219148

HOPPALA
Abensberger Str. 46
84048 Mainburg
08751/3147

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

VIDEOSTORE
Kepserstr. 41
85356 Freising
08161/94963

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

LA-LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

HARRER
Stadtplatz 34
A-4070 Eferding
0043-7272/2526

SPIEL & CO. neu
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0043-662/528007

SCHENK neu
Salzburger Str. 9
A-5204 Straßwalchen
0043-6215/20106

FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leibnitz
0043-3452/84647

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60
I-39031 Bruneck
0039-(0)474/555032

McMEDIA – Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 – eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de



NEUERSCHEINUNGEN IM AUGUST

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.


Ob's wirklich kommt? Nach zahlreichen Verschiebungen soll Segas "Headhunter" endlich erscheinen.

Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Catwoman	Electronic Arts	Action-Adv.	12. August 2004
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adv.	26. August 2004
Runaway	Bigben	Adventure	20. August 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004

Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Catwoman	Electronic Arts	Action-Adv.	12. August 2004
Chronicles of Riddick	Vivendi	Ego-Shooter	5. August 2004
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adv.	26. August 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	14. August 2004
Tom Clancy's Rainbow Six: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	19. August 2004


Neues Action-Futter zum Sparpreis: "Rainbow Six: Black Arrow" kostet nur günstige 30 Euro.

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Catwoman	Electronic Arts	Action-Adv.	12. August 2004

Einziger Lichtblick für Gamecube-Besitzer: "Catwoman" erscheint auch für Nintendos Spielewürfel.



Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	September 2004
Aquanox 3	Bigben	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	30. September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	10. September 2004
Crimson Tears	Capcom	Action	September 2004
Dancing Stage Fusion	Konami	Geschicklichk.	Oktober 2004
Darkwatch	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Demon Stone	Atari	Action-Adv.	September 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	September 2004
DJ Decks & FX	Sony	Geschicklichk.	4. Quartal 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichk.	1. Quartal 2005
Enthusia	Konami	Rennspiel	2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Getaway: Black Mon.	Sony	Action	Dezember 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
God of War	Sony	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Gradius V	Konami	Action	Oktober 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Hot Wheels: Stunt...	THQ	Rennspiel	November 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jackie Chan Advent.	Sony	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	3. September 2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichk.	September 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	September 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Quartal 2004
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Kookabonga	Vivendi Universal	Geschicklichk.	September 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	September 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Monster Hunter	Capcom	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
Nanobreaker	Konami	Action	1. Quartal 2005
NARC	Midway	Action-Adv.	1. Quartal 2005
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	September 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
Neo Contra	Konami	Action	1. Quartal 2005
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adv.	Oktober 2004
Notorious: Die to...	Ubisoft	Action	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Polarexpress, Der	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	September 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action-Adv.	September 2004

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2005
Runaway	Bigben	Adventure	August 2004
Samurai Warriors	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	Oktober 2004
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Shaman King	Action	Konami	2005
Shellshock Nam'67	Eidos	Action	September 2004
Silent Hill 4	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Ocean: Till the...	Square-Enix	Rollenspiel	30. September 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	3. September 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Timesplitters: Fut.P.	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
WRC 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
WWE Smack. vs Raw	THQ	Sportspiel	November 2004

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action-Adv.	September 2004
Aquanox 3	Bigben	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
B.C.	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
Black 9	Majesco	Action	Dezember 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	30. September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	10. September 2004
Conker: Live&Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Darkwatch	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichk.	1. Quartal 2005
Fable	Microsoft	Rollenspiel	Oktober 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Dezember 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	11. November 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Juiced	Acclaim	Rennspiel	3. September 2004
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Quartal 2004
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
Men of Valor	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	Juni 2005
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	1. Quartal 2005
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	September 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Notorious: Die to...	Ubisoft	Action	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Action	15. November 2004
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	September 2004
Psychonauts	TBA	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	19. August 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Shellshock Nam'67	Eidos	Action	September 2004
Silent Hill 4	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	November 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	3. September 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Timesplitters: Fut.P.	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tron 2.0: Killer App	THQ	Ego-Shooter	5. Oktober 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Unreal Championship 2	Microsoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
WWE Wrestlema. 21	THQ	Sportspiel	Februar 2005

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	24. September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Donkey Konga	Nintendo	Geschicklichk.	15. Oktober 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
King Arthur	Konami	Action	4. Quartal 2004
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adv.	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichk.	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	4. Quartal 2004
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	9. Oktober 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Ribbit King	Bandai	Sportspiel	4. September 2004
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Wario Ware Inc.	Nintendo	Geschick.	3. September 2004
WWE Day of Reckon.	THQ	Sportspiel	September 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	DRIV3R	Atari
2.	Champions of Norrath	Ubisoft
3.	SingStar	Sony
4.	Athens 2004	Sony
5.	Spider-Man 2	Activision

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	DRIV3R	Atari
2.	Ninja Gaiden	Tecmo
3.	Full Spectrum Warrior	THQ
4.	RalliSport Challenge 2	Microsoft
5.	Spider-Man 2	Activision

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Colosseum	Nintendo
2.	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
3.	Spider-Man 2	Activision
4.	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo
5.	Phantasy Star Online Episode 3	Sega

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Harry Potter und d. Gefangene..	Electronic Arts
3.	Donkey Kong Country 2	Nintendo
4.	NES Classics: Legend of Zelda	Nintendo
5.	Shrek 2	Activision

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

Japan	Spielename	Hersteller	System:
1.	Xenosaga Episode 2	Namco	PS2
2.	Dragon Quest Adventures	Square-Enix	GBA
3.	Memories Off Sorekara	Kid	PS2
4.	Mario vs. Donkey Kong	Nintendo	GBA
5.	Pokémon Fire Red & Leaf G.	Nintendo	GBA
6.	Famicom: Ganbare Goemon	Nintendo	GBA
7.	Pikmin 2	Nintendo	NGC
8.	Silent Hill 4: The Room	Konami	PS2
9.	Kirby & das magische Sp.	Nintendo	GBA
10.	Famicom: Dr. Mario	Nintendo	GBA

USA	Spielename	Hersteller	System:
1.	NCAA Football 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	Spider-Man 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
3.	DRIV3R	Atari	PS2, Xbox
4.	Tales of Symphonia	Namco	NGC
5.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
6.	Mega Man Anniv. Col.	Capcom	PS2, NGC
7.	Legend of Zelda	Nintendo	GBA
8.	Legend of Zelda: 4 Sw.	Nintendo	NGC
9.	Harry Potter und der gef.	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
10.	MVP Baseball 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC

GIB DIR DEN WAHNSINN!

JETZT MIT 3 WERTVOLLEN ABOPRÄMIEN

für PS2, Xbox oder Gamecube

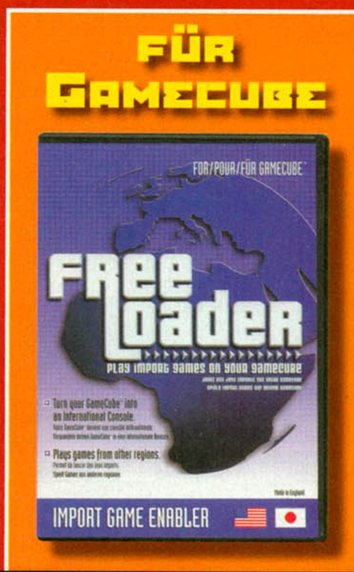
FÜR XBOX





Preisvorteil: 23,-

FÜR GAMECUBE





Preisvorteil: 28,-

FÜR PS2





Preisvorteil: 23,-

*9 Ausgaben ohne und 3 Ausgaben mit DVD

COUPON AN: CONSODATA•MAN!AC ABO•POSTFACH 1410•82143 PLANEGG / TEL. 089/85709227

Ich bin der Werber und will die Prämie! Sobald der von mir geworbene Abonennten (nebenan ausfüllen) das Abo bezahlt hat, geht mir die gewünschte Prämie zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Ich will folgende PRÄMIE haben:



MAX Memory 16 MB
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine PS2: Doppelt so viel Platz wie auf der normalen Memory-Card.

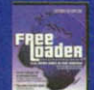






Kabelset
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine Xbox: Praktischer Anschluss-set mit den wichtigsten Kabeln.





Freeloader
KOSTET IM HANDEL 25 EURO
Für Deinen Gamecube: Spielt Import-spiele auf einem PAL-Gamecube.



Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) zum Sonderpreis von €39 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Mein Abo kann ich bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit beim Absoservice Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den gültigen Konditionen.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift — 2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Bei Zahlung per Bankeinzug:

BANKLEITZAHL



KONTONUMMER

GELDINSTITUT



Wenn Du jetzt einen Freund oder Bekannten als neuen MAN!AC-Abonennten wirbst, schenken wir Dir eine der abgebildeten Prämien. Zusammen spart Ihr dabei bis zu 28€!

So werten die Experten

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Espgaluda	Playstation 2
Super Mario Bros.	GBA
The Legend of Zelda	GBA

sieht zurzeit: Sido – Fuffies im Club (Musikvideo)

hört zurzeit: Olli Banjo – Nashorn

Thorsten Küchler

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Halo	Xbox
Karaoke Revolution Vol. 2	Playstation 2
Sudeki	Xbox

sieht zurzeit: Judas Priest – Live in London (DVD)

hört zurzeit: Judas Priest – Metalogy

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 2005	Xbox
Karaoke Revolution Vol. 2	Playstation 2
SingStar	Playstation 2

sieht zurzeit: Spider-Man 2 (Kino)

hört zurzeit: Dio – Diamonds (The Best Of)

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Hamtaro: Ham-Ham Games	GBA
Mario vs. Donkey Kong	GBA
Project Gotham Racing 2	Xbox

sieht zurzeit: Hart am Limit (DVD)

hört zurzeit: Falcos Gesamtwerk auf CD

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Grand Prix Legends	PC
Metal Gear Solid – Twin Snakes	Gamecube
Richard Burns Rally	Xbox

sieht zurzeit: Starsky & Hutch (DVD)

hört zurzeit: Danko Jones – Born a Lion

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick ✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround ✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

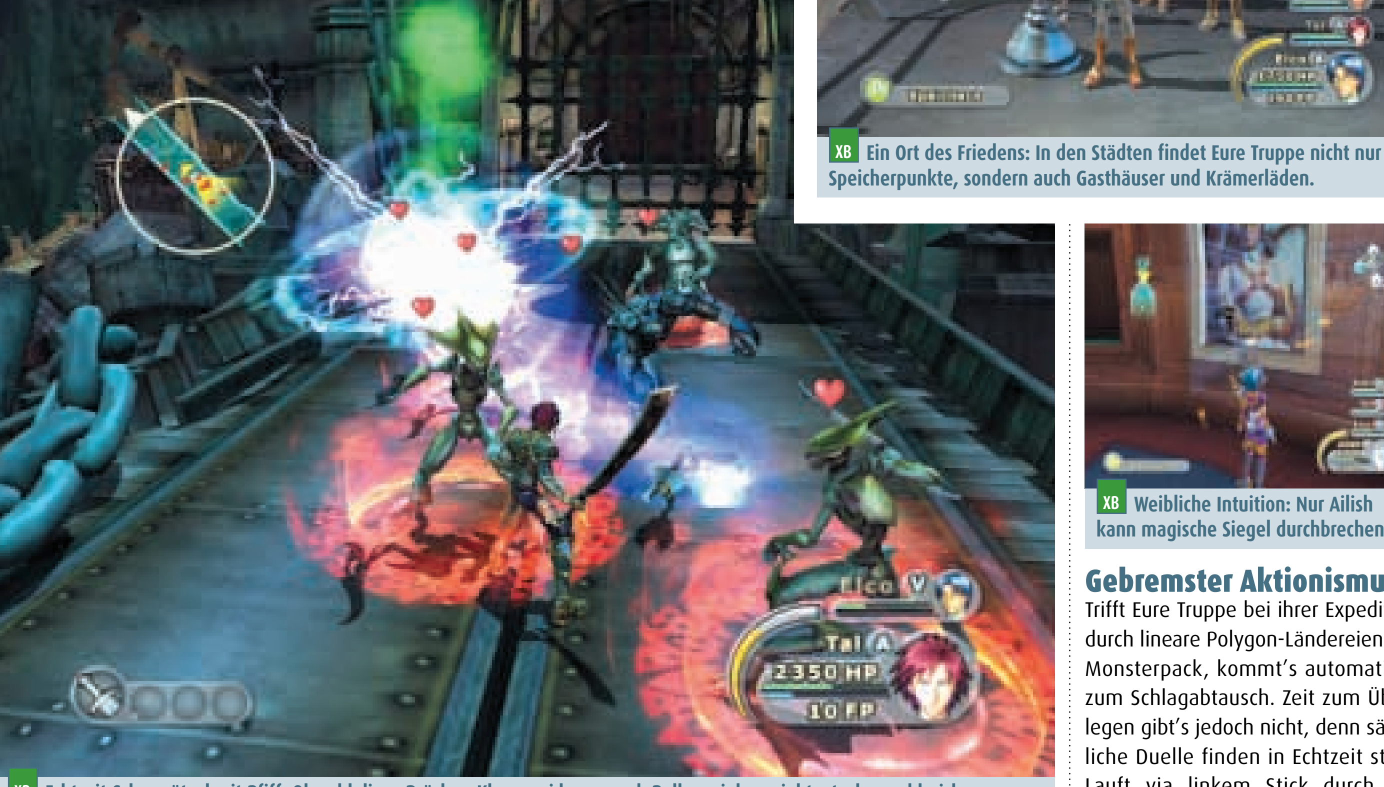
Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!



Sudeki



XB Ein Ort des Friedens: In den Städten findet Eure Truppe nicht nur Speicherpunkte, sondern auch Gasthäuser und Krämerläden.

XB Echtzeit-Scharmützel mit Pfiff: Obwohl diese Brücken-Klopperei kaum nach Rollenspiel aussieht, stecken zahlreiche Taktik-Optionen hinter der Action-Fassade. Nur wer sich clevere Strategien aneignet, überlebt das Spektakel lebend.



XB Weibliche Intuition: Nur Ailish kann magische Siegel durchbrechen.

RPG-Attacke aus Nordwest: Galten japanische Produkte lange Zeit als unangefochtene Rollenspiel-Referenzen, scheint sich das Blatt aktuell zu wenden. Während Square-Enix unentwegt an "Final Fantasy 12" rumdoktert, holt die Euro-Konkurrenz zum Doppelschlag aus: Demnach wandert Lionheads potenzieller Meilenstein "Fable" definitiv im Oktober über deutsche Ladentheken – Climax' Genre-Eintopf "Sudeki" gibt's gar schon ab August. Letztere Xbox-Hoffnung trudelte prompt in einer finalen Fassung bei uns ein – und sorgte für die ein oder andere Überraschung...

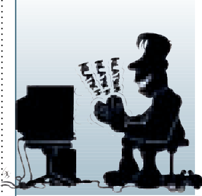
Es war einmal...

...in einer weit entfernten Welt namens Sudeki: Aus purer Langeweile erschuf sich Halbgott Tetsu einen Bruder. Dumm nur, dass dieser zum echten Scheusal mutierte und das Land entzweite – fortan standen sich ein dunkles sowie ein helles Reich gegenüber. Nur dank vierer Krieger endete der Spuk schließlich und alle Menschen lebten wieder in Frieden. Dass die Erzählungen der zitierten Legende keine Hirngespinste sind, wird schon zu Beginn Eurer "Sudeki"-Reise klar: Marodierende Monsterhorden künden nämlich von einer neuerlichen Götterdämmerung. Für die Königin des idyllischen Haskilia steht schnell fest: Das Schattenreich Akloria muss Invasionspläne schmieden. Ergo schickt sich flugs ein Helden-Quartett (siehe Kasten) an, das Böse wieder zu verjagen. Eure Party besteht aus ebenso unterschiedlichen wie liebenswerten Charakteren: Während Prinzesschen Ailish durch kesses Auftreten entzückt, liegen die Stärken des Wissenschaftlers Elco eher im Denkbereich. Komplettiert wird die Mannschaft von der Indianerbraut Buki und dem Söldner-Schönling Tal. Gemäß Rollenspiel-Standards differieren Eure Recken nicht nur in puncto Gemüt, sondern auch hinsichtlich ihrer Kampfstile. So schwören beispielsweise Tal und Buki auf handelsübliche Klingen, wohingegen Elco lieber mit Eigenbau-Kanonen rumballert – Ailish setzt schließlich auf Zaubersprüche. Obwohl diese Aufteilung arg nach 08/15-RPG riecht, setzt "Sudeki" seine ganz eigene Duftmarke – dem Kampfsystem sei Dank.

Gebremster Aktionismus

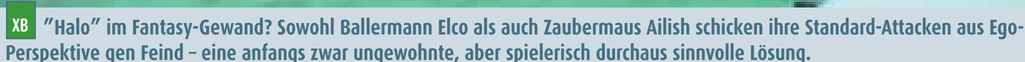
Trifft Eure Truppe bei ihrer Expedition durch lineare Polygon-Ländereien auf Monsterpack, kommt's automatisch zum Schlagabtausch. Zeit zum Überlegen gibt's jedoch nicht, denn sämtliche Duelle finden in Echtzeit statt: Lauft via linkem Stick durch die Arena, lasst per Aktionstasten Combos vom Stapel und blockt feindliche Schläge ab. Welchen der vier Protagonisten Ihr jeweils steuert, steht Euch frei – die restlichen Kumpane werden dann von einstellbaren KI-Routinen kommandiert. Doch Vorsicht: Eure bitterbösen Widersacher verstehen sich ebenfalls auf fiese Tricks und rücken zumeist im Dutzend an. Egal ob Skelettkrieger, Steingolem oder Schlangenkönig – der Biesterkader rekrutiert sich aus dem tiefsten Höllenschlund. Was man einer

Max Wildgruber

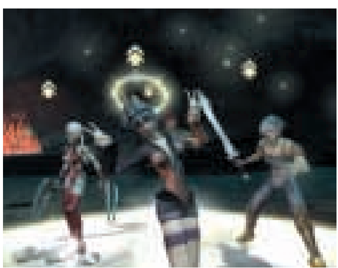


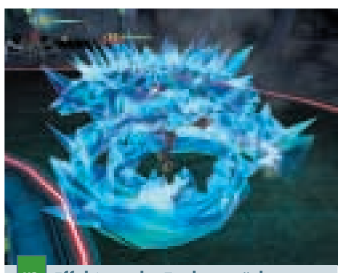
Lichtblick nach Illumina: Es gibt ihn noch, den frischen Wind im RPG-Genre. Auch wenn die vier Xbox-Heroen noch einige Kinderkrankheiten ausschwitzen müssen, die Qualitäten von "Sudeki" überwiegen! Die Dungeons sind zwar strikt linear und die Rätsel oft recht simpel, trotzdem langweilt Ihr Euch in den üppig präsentierten Parcours niemals. Die Kombination der Fähigkeiten Eurer Rasselbande bietet immer eine faire und meist witzige Lösungsmöglichkeit für die soliden Kopfnüsse. Einzig die "Sokoban"-Kisten Schlepperei wird etwas zu oft bemüht, wenn sie auch in immer neuen Varianten daherkommt. Die akustischen Qualitäten der quietschbunten Hack'n'Slay-Orgie hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits erfeut sich Euer Gehörgang an stimmigen Atmo-Geräuschkulissen und gut funktionierender Musikuntermalung, andererseits dümpeln die eingedeutschten Dialoge allzu oft auf "TKKG"-Niveau herum und hängen meilenweit hinter dem englischen Originalton her. Begeistert hat mich das innovative Echtzeit-Kampfsystem, mit schicken Zeitlupen-Effekten und der Extraportion Taktik. In Zukunft bitte mehr davon!




XB "Halo" im Fantasy-Gewand? Sowohl Ballermann Elco als auch Zaubermaus Ailish schicken ihre Standard-Attacken aus Ego-Perspektive gen Feind – eine anfangs zwar ungewohnte, aber spielerisch durchaus sinnvolle Lösung.





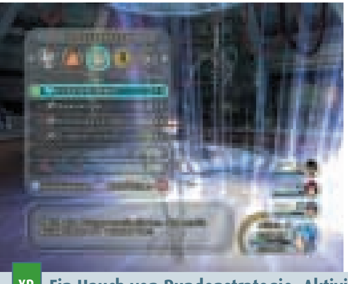


XB Effektparade: Zaubersprüche unterlegt "Sudeki" mit einem Feuerwerk.

solchen Albtraum-Riege entgegensetzt? Die Antwort der "Sudeki"-Heroen lautet: Fertigkeiten. Hinter dieser trivialen Bezeichnung stecken umso nützlichere Spezial-Attacken, deren Anwendung jedoch einen Haken besitzt: Ihr müsst hierfür ins Menü wechseln, während das Bildschirm-Getümmel weiterläuft – wenn auch in stark vermindertem Tempo. Auf diese Weise hält der Spielablauf stets die Waage zwischen hektischer Betriebsamkeit und bedachtem Vorgehen – Langeweile ade!

Getreu dem Motto 'Nach dem Kampf ist vor dem Kampf' hagelt's im Anschluss an Eure kriegerischen Mühen Erfahrungspunkte. Die wertvollen Zähler verteilt Ihr auf diverse Charakterwerte: Stärkere Magie-Optionen, höhere Offensivwerte oder eine verlängerte Energieleiste – was hätten's denn gerne? So gestärkt, flaniert Euer Team (stets angeleitet von einer übersichtlichen Weltkarte) ins nächste Städtchen. Dort warten unzählige Passanten auf einen Plausch: Ehefrauen erzählen von ihren verkorksten Gatten, Angler beschweren sich über miese Fänge und in der Kirche predigen verzweifelte Priester – glaubhafter kann ein RPG-Kontinent kaum aussehen. Wer seine Zeit nicht mit brotlosen Dialogen verplempern möchte, rennt hingegen schnurstracks zum nächsten Händler. Beim stets geizigen Ladenbesitzer Kamo tauscht Ihr Eure Goldmünze gegen diverse Tränke – vom heilenden Gebräu über Beschleunigungs-Mixturen bis hin zum schützenden Nektar.

Waffenfanatiker finden ihre Erfüllung unterdessen in der örtlichen Schmiede: Der ansässige Schlosser veredelt





XB Ein Hauch von Rundenstrategie: Aktiviert Ihr einen Zauber (links), so läuft der Kampf in Zeitlupe weiter – jetzt muss nur noch ein Zielkreis (rechts) justiert werden.

▪ ▪ ▪ Eine Viererbande rettet die Welt ▪ ▪ ▪

Das spielbare Heldenquartett von "Sudeki" im Überblick

Elco 1

Charakter-Typ: Wissenschaftler
Lieblingswaffe: Laserpistole
Spezialfähigkeit: Fliegen per Jetpack

Der Pragmatiker im "Sudeki"-Team: Forscher Elco glaubt nicht an magischen Schnickschnack, sondern vertraut handfesten Naturgesetzen. Dank eines selbstgebastelten Raketenantriebs überwindet er zudem selbst tiefe Abgründe. Im Kampf setzt Mister Hirnschmalz hingegen auf Laserfeuer via Ego-Ansicht.

Tal 2

Charakter-Typ: Soldat
Lieblingswaffe: Zweihänder
Spezialfähigkeit: Kisten rumschieben

Seit dem Tod seines Bruders quälen Tal arge Gewissensbisse – auch die Hasstiraden von Papa Arlo machen's nicht besser. So flüchtet sich Euer Polygon-Rekrut lieber in Scharmützel mit Monstern und lässt scharfe Schwerter sprechen. Combo-Attacken gehören freilich ebenso zu seinem Offensiv-Repertoire.

Buki 3

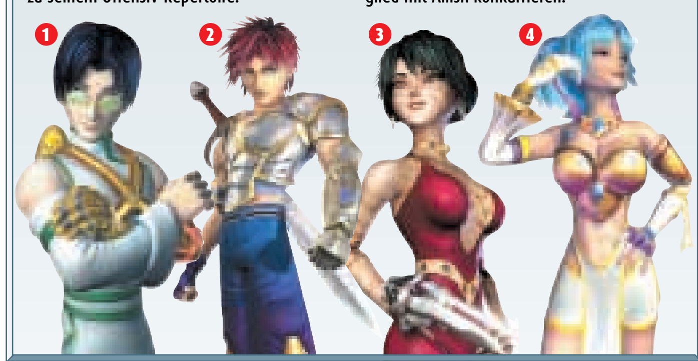
Charakter-Typ: Kriegerin
Lieblingswaffe: Stahlklauen
Spezialfähigkeit: Klettern an Steilwänden

Als Indianerin lebt Buki im Einklang mit der Natur. Folgerichtig zieht die Katzen-Lady ohne Feuerwaffen ins Gefecht, stattdessen sorgen ihre metallenen Krallen beim Feind für zerkratzte Visagen. Ebenfalls praktisch: Die Stahlfinger eignen sich wunderbar als Kletterhilfe – allerdings nur an festgelegten Wänden.

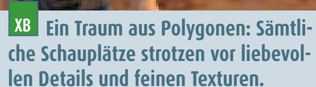
Ailish 4

Charakter-Typ: Magierin
Lieblingswaffe: Zauberstab
Spezialfähigkeit: Unsichtbares enthüllen

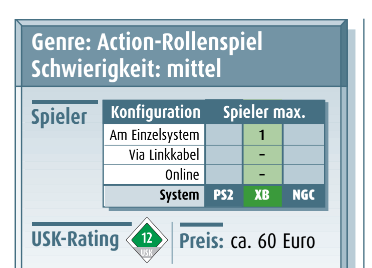
Aufmüpfig, verwöhnt und naiv: Die Prinzessin von Illumina bringt ihre drei Kollegen oftmals zur Weißglut. Gleichwohl besitzt Eure blauhaarige Thronfolgerin auch ihre guten Seiten: Egal ob Heilzauber, Feuerball oder Frostkugel – in Sachen Magie kann kein anderes Party-Mitglied mit Ailish konkurrieren.






XB Ein Traum aus Polygonen: Sämtliche Schauplätze strotzen vor liebevollen Details und feinen Texturen.


XB Hat da gerade jemand "Sokoban" gesagt? Tatsächlich zitiert ein Großteil der "Sudeki"-Rätsel den Knobelklassiker von 1983 – mal wollen Kisten verschoben werden, mal baut Ihr eine Brücke für Eure Kollegen (siehe Bild).



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox August
NGC keine Umsetzung geplant

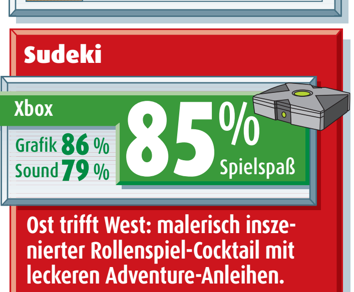
Entwickler: Climax Solent, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.sudeki.com

Pro
+ wunderhübsche Fantasy-Landschaften
+ vier individuelle Protagonisten
+ taktisches Echtzeit-Kampfsystem
+ simple wie komfortable Steuerung

Contra
- fürs RPG-Genre magerer Umfang
- Massengefechte neigen zum Chaos

Alternativen:

PS2	Final Fantasy X-2 (85%, MAN!AC 04/04)
Xbox	Star Wars: Knights of the Old Republic (90%, MAN!AC 10/03)
NGC	Skies of Arcadia Legends (86%, MAN!AC 06/03)



Sudeki

Xbox
Grafik 86 %
Sound 79 %
85 % Spielspaß

Ost trifft West: malerisch inszenierter Rollenspiel-Cocktail mit leckeren Adventure-Anleihen.

sowohl Rüstungen als auch Waffen mit Magie-Effekten, Ihr müsst nur die entsprechende Rune mitbringen.

Die ruhigen Momente

Wenngleich hitzige Keilereien sowie Auflevel-Orgien im Mittelpunkt von "Sudeki" stehen, fordert der Fantasy-Exkurs auch Euer Hirnschmalz. Ein ganzes Füllhorn an Rätseln wartet darauf, von cleveren Xbox-Zockern gelöst zu werden: Schiebt mit Kraftprotz Tal hölzerne Kisten umher, lasst Ailish magische Täuschungen entlarven, fliegt als Elco per Jetpack zu entfernten Plattformen und nutzt Bukis Kletterkrallen. Die eigentlichen Aufträge geben sich indes unspektakulär bis simpel: Mal soll Euer Trupp einen Dungeon erforschen, mal müsst Ihr ein unschuldiges Fräulein eskortieren. Damit sämtliche Story-Missionen sowie Nebeneinsätze stets im Gedächtnis bleiben, liefert das Hauptmenü ein praktisches Quest-Tagebuch – hier lest Ihr alle aktuellen Ziele bzw. Hinweise nach. Wer sich nicht strikt an die Vorgaben hält respektive vom Lösungsweg abschweift, entdeckt einige lohnenswerte Extras: So warten beispielsweise vier Altäre darauf, dass Ihr ihnen ein Opfer bringt – zum Dank gibt's magische Kugeln sowie einige exklusive Waffen. Forscher suchen außerdem stets nach versteckten Schatzkisten, in denen zumeist wertvolle Klunker lagern. Schade bloß, dass "Sudeki" trotz allem Drumherum niemals die Komplexität von "Final Fantasy" & Co. erreicht. Nach dem Durchspielen werdet Ihr nämlich sträflich allein gelassen – Extras wie Bonus-Charaktere, Zusatz-Szenarien oder wenigstens ein paar Videos fehlen gänzlich. *tk*

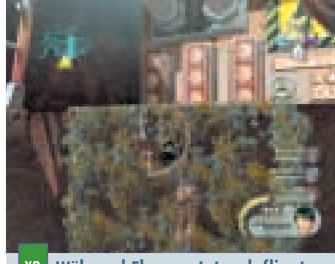
Thorsten Küchler



Wenn ich groß bin, will ich ein Rollenspiel werden: Obwohl Climax' Xbox-Fantasie offensichtlich Genre-Klassikern wie "Final Fantasy" nacheifert, spricht das spielbare Ergebnis vorwiegend Adventure-Freunde an. RPG-Fanaten meckern hingegen über strike Linearität und knappen Umfang – schon nach etwa 15 Stunden ist das Böse beseitigt. Zudem stoßen einige überstrapazierte Klischees sauer auf: Warum stehen beispielsweise überall Fässer herum, die bei Zertrümmerung Heilsalben ausspucken? Dass "Sudeki" trotzdem echte Suchtqualitäten besitzt, liegt vornehmlich am furiosen Echtzeit-Kampfsystem: Selten befanden sich Action und Taktik in derart harmonischem Einklang – nur bei Massengefechten geht die Übersicht dezent verloren. Ein weiteres Juwel in der "Sudeki"-Schatzkiste heißt Präsentation: Malerische Polygon-Szenarien, glühende Lichteffekte sowie butterweiche Animationen machen Eure Glotze zum Schaufenster ins Märchenland – daran ändert auch die wackelige Bildrate nichts. Deshalb unser Fazit: Lasst Euch nicht vom kuriosen Manga-Design ablenken und spielt die Xbox-Fabel zumindest Probe – sonst verpasst Ihr eine funkelnde Spielspaß-Perle!


XB Der Dämon Eures Vertrauens: Jedes Party-Mitglied verfügt über einen Schutzheiligen – einmal gerufen, machen die Kriegsgötter Kleinholz aus Euren Gegnern.



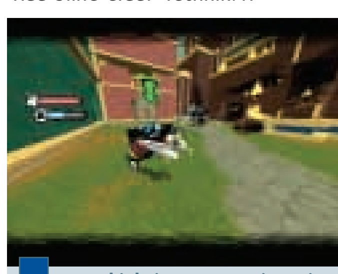

XB Während Elco per Jetpack fliegt, klettert Buki an Wänden hoch (unten).

Samurai Jack



NGC Mit Fernwaffen wie dem Bogen visiert Ihr Gegner automatisch an. Die ruckelfreie Optik verschafft Gamecube-Besitzern im Vergleich zu PS2-Jüngern Vorteile.

Seit drei Jahren schwingt Samurai Jack sein Schwert auf Cartoon Network. Grund genug, den Waffenträger auch in der Konsolenwelt als Retter der Armen und Schwachen einzusetzen. Denn Grobian Aku versklavt hilflose Erdenbewohner und nur Tausendsassa Jack besitzt die Macht, den Fiesling aufzuhalten: So erlernt Ihr im Verlaufe der Hackerei zerstörerische Combo-Angriffe, erschießt Eure Feinde mittels Pfeil und Bogen aus der Ferne oder benutzt die magische Zen-Fähigkeit. Letztere verlangsamt das Spielgeschehen und die Attacken aller Antagonisten. Neben Hieben Austeilen hüpft unser Held wie ein junger Hase: Dank einfachen oder doppelten Sprüngen erreicht Ihr entfernte Plattformen oder löst simpel gestrickte Schlüssel- und Schalterrätsel. Das asiatische Märchen kann leider in keinem Punkt mit der grandiosen Cartoon-Vorlage mithalten: Lediglich das akzeptable Aufbau-Kampfsystem gefällt. Ansonsten nerven unsäglich ruckelnde 3D-Grafik (hauptsächlich PS2) und dämliche Widersacher. Letztere verkloppt Ihr mit der guten alten 'Hau-blind-drauf'-Technik. *rf*



PS2 Zen-Fähigkeit: Gegner agieren in Zeitlupe. Sam nutzt dies fix aus!



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	NGC
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Adrenium Games, USA
Hersteller: Sega
www.sega-europe.com

USK-Rating 6 Preis: ca. 45 Euro

PS2: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Nightshade (63%, MAN!AC 04/04)
Xbox Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
NGC Superman: Shadow of Apokolips (73%, MAN!AC 06/03)



Playstation 2: Grafik 38 %, Sound 68 % – 46% Spielspaß

Gamecube: Grafik 45 %, Sound 68 % – 50% Spielspaß

Samurai Jack schnetzelt sich in einem ideenlosen 08/15-Hüpfer durch arg trostlose Welten.

Formel Eins 2004



PS2 Als exotische Strecke erweist sich die neue Bahrain-Piste, die abseits des Asphalts mit Sanddünen und Palmen gefällt.



PS2 Im Regen fährt es sich deutlich rutschiger. Die Cockpit-Perspektive mit schicken Digi-Anzeigen vermittelt dabei eine ungemein dichte Rennatmosphäre.

Alle Jahre wieder: Mit der Zuverlässigkeit eines Ferrari-Motors versorgt Sony auch dieses Jahr F1-Fans. Erstmalig sind der Grand Prix in Shanghai und Bahrain mit von der Partie. Einzug fand auch das geänderte Reglement im Qualifying.

Raserlaufbahn

Die augenscheinlichste Neuerung bildet der umfangreiche Karriere-Modus. Im übersichtlichen Planer werft Ihr einen Blick in die Fahrerstatistik oder den Rennkalender und haltet nach Jobangeboten via E-Mail Ausschau: Anfangs flattern aber nur Testfahrten für drittklassige Rennställe ein. Nach Zusage findet Ihr Euch umgehend im Rennwagen wieder, um Euren künftigen Arbeitgeber mit schnellen Runden zu beeindrucken – erst dann winkt ein Vertrag. Doch Vorsicht: Manchmal müsst Ihr Euch auch als Zweit- und Testfahrer verdingen. Per Fax wird der Vertrag schließlich besiegelt. Während der Saison hält Euch die elektronische Post über Ereignisse und Team-Forderungen auf dem Laufenden. Der Weg ist das Ziel: Durch herausragendes Fahren werden größere Rennställe schnell aufmerksam. Schließlich winkt der WM-Titel – doch bis dahin ist's ein steiniger Weg.

Cockpit-Heroen

Am Rennwochenende warten jeweils freitags und samstags zwei Test-Sessions. Hier macht Ihr Euch mit dem Kurs vertraut, sucht die Ideallinie sowie Bremspunkte. Daneben sorgt die richtige Abstimmung für individuelles Fahrverhalten: Grobe Einstellungen lassen sich per Schnell-Setup erledigen. Profis schrauben dagegen an Übersetzung, Flügeleinstellungen, Bremsbalance, Federung, Dämpfung, Stabilisatoren oder Radsturz sowie harter oder weicher Reifenmischung. Schließlich erringt Ihr im zweiteiligen Qualifying einen guten Startplatz mit einer entscheidenden Zeitfahrt.

Am Sonntag wartet endlich das Rennen. Für einen guten Start kuppelt Ihr per L1-Taste aus, um blitzartig zu beschleunigen und die Kontrahenten hinter Euch zu lassen. Die Pisten bieten dabei exaktere Streckendetails als der Vorgänger sowie originalgetreue Auslaufzonen. Im Grand Prix informiert der Boxenfunk über Ereignisse auf der Strecke, während Fernseh-Kommentatoren die aktuelle Reihenfolge durchgeben. Praktischerweise lässt sich während der Fahrt die Traktionskontrolle und die Bremsbalance justieren. Per Select-Taste meldet Ihr Euch in der Box an, um beim automatischen Stopp aufzutanken, Reifen zu wechseln und kleinere Schäden zu reparieren.

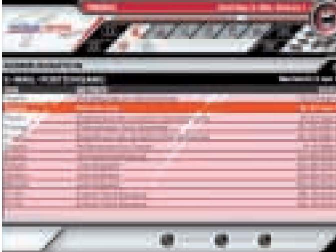
Neben einer großen Fahrer-Karriere dürfen auch Arcade-Modus, Zeitrennen, Einzelrennen und Meisterschaften nicht fehlen. Zwei Spieler treten im Splitscreen gegen ein volles Fahrerfeld an, während vier Spieler nacheinander rasen. Online tragt Ihr Zeitrennen gegen ein bis zu 20-köpfiges Fahrerfeld aus. Sichtbar sind dabei aber nur drei Geisterwagen – Kollisionen oder Überholmanöver sind ausgeschlossen.

Verschiedene Wetterbedingungen und ein selbstablaufender TV-Modus runden "Formel Eins 2004" ab. Darüber hinaus winken feine Belohnungen wie historische Wagen oder neue Pisten für Rennsiege und Streckenrekorde. *ts*

Thomas Stuchlik

Business as usual. Sonys Königs-Renner dreht wie immer souverän seine Kreise. Doch der umfangreiche Karriere-Modus fesselt auch gelangweilte Piloten länger ans Pad, Konsolen-Premiere feiern ebenso die ersten F1-Online-Matches. Das Fahrverhalten erweist sich abermals als Spagat zwischen Simulation- und Arcade-Steuerung. So rast Ihr immer noch mit sehr direkter Lenkung um die Kurven – das gute Fahrgefühl erreicht allerdings bei weitem nicht das Niveau eines "Gran Turismo". Beim Handling wurde aber geschraubt: Der Vorgänger steuerte sich einen Tick einfacher. Auch grafisch zeigt sich der Titel aufpoliert: Schönere Lackspiegelungen und hübsche Streckendetails erfreuen das Piloten-Auge. Dabei bleibt die Bildrate erfreulich stabil – nur selten erlebt Ihr Stottereinlagen. Das dezent simple Schadensmodell bestraft nur derbe Bandenkontakte. Das ist auch gut so, denn leider zicken CPU-Fahrer oft herum und schubsen Euch gerne mal von der Strecke. Schmachtenden Formel-1-Fans bleibt keine Wahl – Besitzer der Vorgänger, die keine neuen Strecken benötigen, können allerdings auf dieses Update verzichten.





PS2 Praktisch: Im Rennkalender checkt Ihr anstehende Renn-Termine. Via E-Mail (rechts) erhaltet Ihr Jobangebote, Beförderungen oder Kritik vom Arbeitgeber.



PS2 In fünf Perspektiven plus Sicht nach hinten bewundert Ihr die abgefahrene Architektur in Shanghai.

Perfekt, aber eintönig

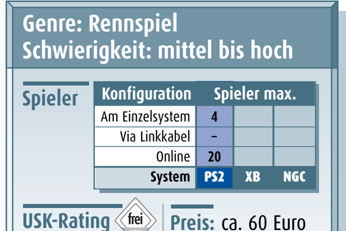
Der rotgefärbte Formel 1 Zirkus



Anfang des Jahres waren sich viele Experten einig: Diese Saison wird weit spannender als in den letzten Jahren. Doch eine Farbe straft sie abermals Lügen: Rot. Die Ferrari-Armada um Michael Schumacher dominiert seit Jahren den Rennzirkus. Fast scheint es, als kontrolliere er das Fahrerfeld nach Belieben. Die rollende Mensch-Maschine kämpft nicht mehr gegen ihre Kontrahenten, sondern die eigene Perfektion und die Statistik. Letztere führt sie deutlich mit 80 Rennsiegen und sechs WM-Titeln an – der siebte scheint nur eine Frage der Zeit. Das Ferrari-Schumacher-Gespann ist aber ein Dorn im Auge von Formel-1-Chef Bernie Ecclestone, der lieber auf spannende Zweikämpfe und eine gute Show setzt. Selbst Regeländerungen zugunsten der Kontrahenten konnten die roten Renner bisher nicht einbremsen. Bleibt die quälende Frage, ob Schumacher auch heutzutage gegen einen genialen Ayrton Senna so erfolgreich wäre. Doch so eintönig die bisherigen Rennen auch ausfielen: Nach Michaels Karriere-Ende werden die Rufe nach einem neuen Renngenie laut werden.



PS2 Das variantenreiche Setup fiel diesmal komplexer aus.

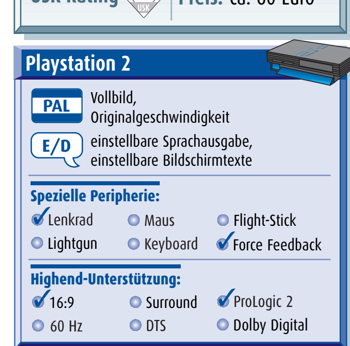


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	20		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

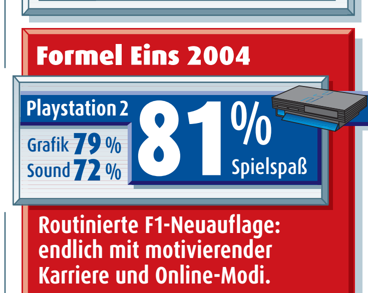
Entwickler: SCEE Studio Liverpool, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ marginal aufpolierte Grafik
+ motivierender Karriere-Modus
+ aktuelle F1-Saison samt Reglement
+ viele Spielmodi

Contra
– immer noch simple Fahrphysik
– dumme Gegner-KI

Alternativen:

System	Spiel
PS2	Formel Eins 2003 (80%, MAN!AC 08/03)
Xbox	DTM Race Driver 2 (90%, MAN!AC 05/04)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)



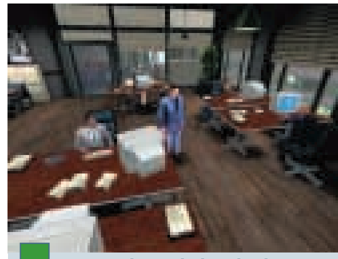
Formel Eins 2004

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 72 %
81 % Spielspaß

Routinierte F1-Neuauflage: endlich mit motivierender Karriere und Online-Modi.

Spider-Man 2


XB Große Freiheit: Wenn Ihr nicht gerade wie hier unter Zeitdruck einen bestimmten Punkt erreichen müsst, könnt Ihr völlig unbeschränkt durch ganz Manhattan schwingen und versteckte Extra-Icons aufsammeln.


XB Beim Daily Bugle latscht Ihr ausnahmesweise in Zivilklamotten rum.

Neuer Film, neues Spiel: Zum inzwischen vierten Mal lässt Activision Peter Parker in seinem Superhelden-Alter-Ego Spider-Man auf Heimkonsolen los, wie beim ersten Next-Generation-Auftritt vor zwei Jahren im Zuge des zeitgleich veröffentlichten Kinospektakels. Entsprechend steht "Spider-Man 2" ganz im Zeichen des Duells Spinnenmann gegen Doctor Octopus, hält aber auch sonst einige grundlegende Neuerungen parat.

Erneut zeichneten die Entwickler von Treyarch für die virtuelle Umsetzung des Marvel-Comicstars verantwortlich, ruhten sich aber nicht auf den Lorbeeren des Vorgängers aus: So wurde die Zahl der Aufgaben, die sich innerhalb geschlossener Gebäude abspielen und Wert auf besonders vorsichtiges Vorgehen legen, drastisch reduziert – an deren Stelle tritt nun die absolute Freiheit. Das komplette New Yorker Zentrum, d.h. insbesondere die Hochhauskulisse der Halbinsel Manhattan wurde ins Spiel gequetscht und kann von Euch frei erkundet werden. Wie gehabt schwingt Ihr Euch mittels frisch verschossenen Netzleinen wie Urwaldkollege Tarzan durch den Asphaltdschungel, stoßt nun aber kaum noch auf Grenzen – seht Ihr ein Ziel, ist dieses auch erreichbar. Im Gegensatz zu früher hielt mehr 'Realismus' Einzug: Bislang war es egal, ob Spider-Mans Netze tatsächlich an einem festen Ziel verankert werden konnten. Nun müsst Ihr immer ein Objekt in Reichweite haben, um auch wirklich schwingen zu können – steht Ihr also auf einem freien Feld, kommt Ihr nur per Fußmarsch voran.

Rekordbrecher
Spider-Man knackt die Kinokassen

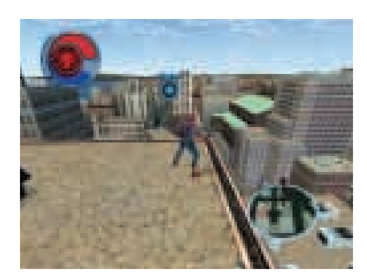
Schon die erste neuzeitliche Verfilmung der Marvel-Ikone sorgte für einen warmen Geldregen bei allen Beteiligten: Satte 400 Millionen Dollar spielte der Streifen alleine in den USA ein, weltweit kam etwa das Doppelte zusammen. Doch Teil 2 übertrifft diese Leistung nochmal deutlich und sammelt Rekorde im großen Stil ein: Sowohl am Starttag (44 Millionen) bzw. über das lange Wochenende (152 Millionen) nimmt der Spinnenstreifen die Spitze ein, auch die magische 200-Millionen-Grenze wurde im Eiltempo nach nur sieben Tagen geknackt. Kein Wunder also, dass der dritte Teil für 2007 bereits in Arbeit ist, auch Activision hat schon den Kauf der betreffenden Filmlizenz verkündet.

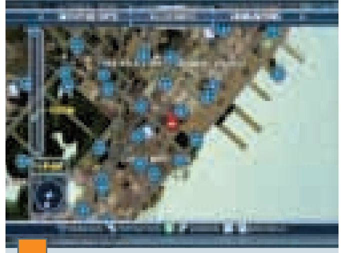
Himmelhoch und erdnah

Dafür erstreckt sich Euer Handlungsspielraum nun auch bis zum Boden: Statt nur hoch oben von Ziel zu Ziel zu eilen, habt Ihr nun auch die Möglichkeit, bis zur Straße hinab zu steigen. Das ist auch dringend nötig, denn beim Aufgabendesign haben sich die


PS2 Mehrfachnutzen: Mit Eurer Netzflüssigkeit spinnt Ihr nicht nur Schwungseile, auch Gegner wickelt Ihr damit ein.


XB Blendende Lage: Bei aktiviertem Spinnenreflex verlangsamt Ihr die Zeit und prügelt Feinde leichter nieder.





NGC Bevor Ihr losschwingt, orientiert Ihr Euch besser auf der Karte (unten).



PS2 Schwungvolles Reisen durch die Lüfte ist nicht gerade einfach: Zum Glück könnt Ihr jederzeit zwischen normaler und vereinfachter Steuerung wählen.

Ulrich Steppberger

Die große Neuerung von "Spider-Man 2" macht in der Tat einen feinen Eindruck: Wenn Ihr Euch durch das ganz schön große Manhattan schwingt, kommt eine Menge Film-Stimmung auf. Zumal auch die technische Umsetzung zu gefallen weiß: Zwar sind die Hochhauskulissen zwangsläufig nicht übermäßig detailliert, dafür stimmt's in Sachen Dynamik und Animation des Spinnenstars. Etwas schade finde ich, dass nicht alle Belange so konsequent behandelt wurden: Der Verzicht auf Widescreen-Unterstützung sowie (mal wieder) die englische Synchro lassen sich zwar verschmerzen, doch wieso mutieren alle Charaktere mangels Gesichtsanimation zu Bauchrednern? Auch im Spielablauf hätte etwas mehr Feintuning nicht geschadet: Statt sich überwiegend auf die (zweifelsohne gelungene) Schwingerei zu verlassen, wären zumindest ein paar mehr Aufträge innerhalb von Gebäuden nett gewesen. So bleiben ergänzend nur die teils nervigen Bosskämpfe sowie die Kleinaufgaben, die sich aber arg schnell wiederholen. Trotzdem taugt "Spider-Man 2" als unterhaltsamer Actionspaß, ohne allerdings neue Höhen zu erklimmen.

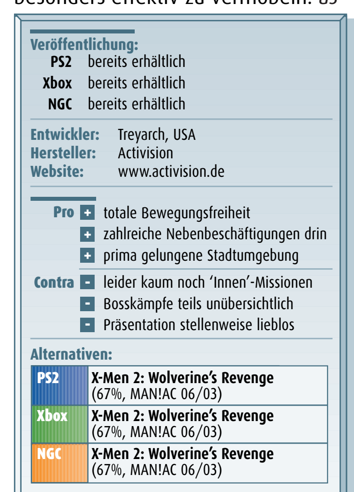
Entwickler kräftig bei "True Crime" und "GTA" bedient: Neben den Hauptaufgaben, mittels denen Ihr die Story vorantreibt, müsst Ihr immer wieder eine bestimmte Anzahl 'Heldenpunkte' sammeln. Diese bekommt Ihr hauptsächlich dadurch, indem Ihr in der Stadt für Ordnung sorgt – entweder geschieht in Eurer Nähe ein Zufallsverbrechen, das Ihr schleunigst stoppt, oder Ihr rettet einen um Hilfe rufenden Passanten. Dabei kann es sich um Banalitäten handeln wie den verlorenenen Luftballon eines Kindes wieder einzusammeln, oder auch die Rettung eines hilflos am Fenstersims baumelnden Zivilisten respektive den Transport eines Verletzten ins nächste Krankenhaus. Die Belohnung bringt Euch nicht nur dem Kapitelende näher, in bestimmten Geschäften gönnt Ihr Euch davon neue Kampfmoves oder frische Schwingfähigkeiten.

XB Doctor Octopus wird durch tragische Umstände zum Schurken, doch für Euch macht das keinen Unterschied: Schon beim ersten Duell will er Euch ans Leder.

Natürlich erwartet Euch Oberschurke Doctor Octopus zu verschiedenen Duellen, aber auch weitere Marvel-Charaktere geben sich ein Stelldichein: Mit der verführerischen Diebin Black Cat liefert Ihr Euch Verfolgungsjagden über die Dächer; als zu vermöbelnde Bösewichte füllen Rhino, Shocker und Mysterio das Feld auf.

Agiler Arachnid

Damit Ihr den Fieslingen Einhalt gebieten könnt, wurden Eure Spinnenkräfte aufpoliert: Neben komplizierteren Schwungkunststücken (Anfänger wählen alternativ die einfache Steuerungsvariante) beherrscht Euer Superheld eine Reihe Combos, setzt sein Netz für Fesselaktionen oder klebrige Projektile ein und verlässt sich auf seinen Spinnensinn. Leuchtet dieser auf, dürft Ihr auf Knopfdruck gefährlichen Aktionen ausweichen. Wird's besonders kritisch, aktiviert Ihr die "Matrix"-artigen Spinnenreflexe, um mehrere Fieslinge via Zeitlupe besonders effektiv zu vermöbeln. *us*



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ totale Bewegungsfreiheit
+ zahlreiche Nebenbeschäftigungen drin
+ prima gelungene Stadtumgebung

Contra
- leider kaum noch 'Innen'-Missionen
- Bosskämpfe teils unübersichtlich
- Präsentation stellenweise lieblos

Alternativen:

PS2	X-Men 2: Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)
Xbox	X-Men 2: Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)
NGC	X-Men 2: Wolverine's Revenge (67%, MAN!AC 06/03)

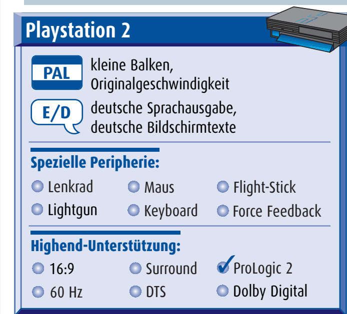


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

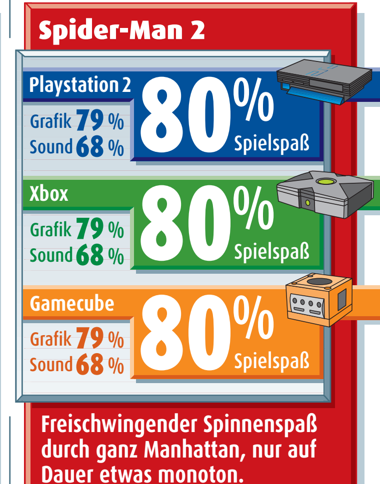
Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2



Spider-Man 2

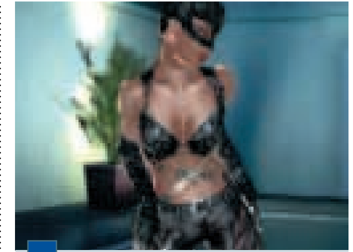
System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	79 %	68 %	80 %
Xbox	79 %	68 %	80 %
Gamecube	79 %	68 %	80 %

Freischwingender Spinnenspaß durch ganz Manhattan, nur auf Dauer etwas monoton.

Catwoman



PS2 Hüpfstafetten über bewegliche Objekte fallen ganz schön knifflig aus.



PS2 Lasst Ihr Catwoman eine Weile stehen, startet die 'Spannerkamera'.



XB Eure Heldin ist fast so beweglich wie ihre vierbeinigen Namensgeber: Dabei setzen die virtuellen Kameras das Geschehen gerne aus der Nähe in Szene, was bei Sprungpassagen zwar gut aussieht, aber nicht die beste Ansicht liefert.

DCs Comic-Ikone Batman behauptet sich seit Jahrzehnten gegen eine Heerschar illustrer Bösewichte, doch keiner davon hat es soweit gebracht wie die Femme Fatale Catwoman. Die agile Diebin hangelt sich stets an der Grenze zwischen Illegalität und Heldentum entlang und bringt mit schöner Regelmäßigkeit das Blut von Gothmas Fledermausbeschützer in Wallung. Diesen Sommer wird die Katzenfreundin sogar mit einem eigenen Kinofilm bedacht, in dem Batman erst gar nicht auftaucht: Die mit einem luftigen Kostüm versehene Hauptfigur wird von Halle Berry verkörpert, als prominente Gegenspielerin gibt sich Sharon Stone die Ehre.

Statt sich bei "Catwoman" auf Experimente einzulassen, ließ sich Electronic Arts in Sachen Spielablauf unübersehbar von Ubisofts "Prince of Persia" inspirieren: Kein Wunder, ist doch die Filmheldin Patience Philips dank ihrer mystischen Katzenkräfte sogar noch beweglicher und akrobatischer als der orientalische Märchenmann. Um einen Skandal rund um gefährliche Kosmetikprodukte aufzudecken, schleicht, springt und kämpft Ihr Euch durch elf Levels in sechs Szenarien. Meistens geht es darum, möglichst geschickt Einlass in verschlossene Gebäude zu erlangen oder anderweitig für normale Menschen unzugängliche Orte zu erreichen. Damit Euch das gelingt, setzt Ihr sowohl Eure Katzenkräfte als auch die passende Ausrüstung ein.

Die Katze auf dem heißen Blechdach

Catwoman besitzt ein raubtierhaftes Gleichgewichts- und Sprungvermögen, deswegen fallen ihr auch waghalsige Hüpfer nicht schwer: So überwindet Ihr Abgründe, schwingt Euch an aus Wänden herausragenden Flaggenmasten und anderen horizontalen Balken weiter oder klettert mit Hilfe Eurer scharfen Krallenhandschuhe ein Stück weit die Wände hoch und an Gittern entlang. Ist mal keine per Hand erreichbare Griffhilfe in der





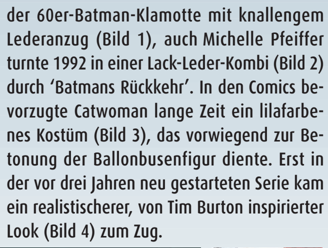
XB Schon mit der normalen Ego-Sicht (links) erkennt Catwoman wichtige Gegenstände, doch mittels echtem Katzenblick (rechts) inspiziert Ihr alles noch genauer.

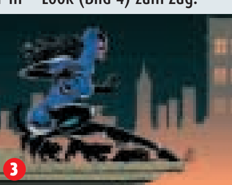
▪ ▪ ▪ Die vielen Gesichter einer Katze ▪ ▪ ▪

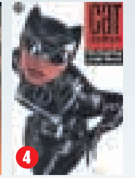
Catwomans äußeres Erscheinungsbild in Film und Comic

Hollywoods jüngste Catwoman-Inkarnation hat mit der Original-DC-Vorlage nur noch bedingt zu tun: Fähigkeiten und 'Geburt' des Charakters sind zwar weitgehend gleich, aber in den Comics hört die aparte Dame auf den Namen Selina Kyle statt Patience Philips.

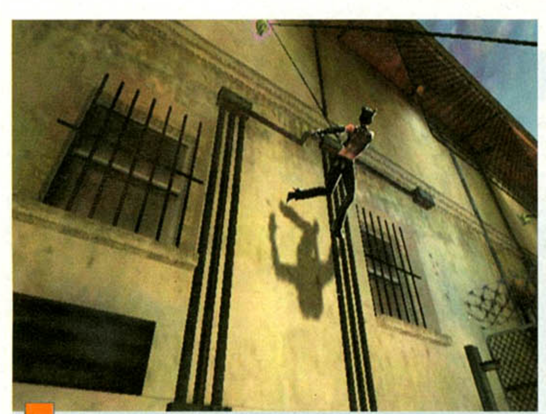
Auf auffälligsten geriet freilich die Änderung des Outfits: Sowohl die gezeichneten als auch die vorher verfilmten Katzenfrauen zeigten nie viel Haut. So agierte Lee Meriwether in der 60er-Batman-Klamotte mit knallengem Lederanzug (Bild 1), auch Michelle Pfeiffer turnte 1992 in einer Lack-Leder-Kombi (Bild 2) durch 'Batmans Rückkehr'. In den Comics bevorzugte Catwoman lange Zeit ein lilafarbenes Kostüm (Bild 3), das vorwiegend zur Betonung der Ballonbusenfigur diente. Erst in der vor drei Jahren neu gestarteten Serie kam ein realistischerer, von Tim Burton inspirierter Look (Bild 4) zum Zug.



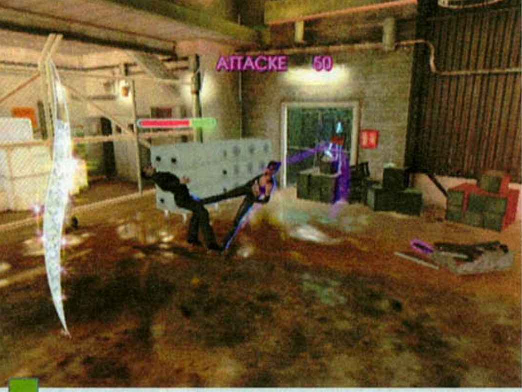




1 2 3 4



NGC Mit der Peitsche haltet Ihr Euch Feinde vom Leib und schwingt dank Haltegriffen an Mauern entlang.



XB Nimm dies: Die wenigen Bosskämpfe fallen im Gegensatz zu den Akrobatikabschnitten eher bieder aus.

Nähe, packt Catwoman die Peitsche aus: Damit hakt Ihr Euch an kleinen Vorsprüngen fest und schwingt dann hinüber oder rennt ein Stück weit an einem Gemäuer entlang.

Peitsche statt Pistole

Das praktische Werkzeug hilft Euch bei Rätseln und Kämpfen: So mancher Mechanismus geht nur zu Bruch, wenn Ihr das Leder kräftig knallen lasst, auch Gegner freuen sich nicht drüber, wenn sie den Striemen an die Backe kriegen oder Ihr mit Geschick so Flaschen oder Backsteine auf sie schleudert. Das alleine reicht allerdings meistens nicht, um Bösewichte loszuwerden, weshalb Catwoman per Schultertaste auf alle Viere geht und ihre Capoiera-Tritte einsetzt. Weil die Heldin pazifistisch veranlagt ist, verliert auch der böseste Scherge sein Leben nicht: Stattdessen vermöbelt Ihr ihn solange, bis er freiwillig aufgibt (erkennbar durch eine gelbe Aura) oder Ihr setzt den Verbrecher außer Gefecht, indem Ihr ihn z.B. durch ein Fenster schmeißt oder in einen Müllcontainer verstaut.

Findet Ihr Euch in einer vermeintlichen Sackgasse, verlasst Ihr Euch auf Eure Sinne: Während normalerweise festgelegte Kamperapositionen und -schwenks Eure Abenteuer bebildern, seht Ihr Euch auf Knopfdruck in Catwomans Ego-Sicht um. So erkennt Ihr anhand schimmernder Umrisse oder Fußspuren, welche Objekte Ihr noch manipulieren könnt oder wo es am ehesten weitergeht.

Je nachdem, wie geschickt, aggressiv und grazil Ihr Euch anstellt, kassiert Ihr Bonuspunkte u.a. für das Auffinden versteckter Glitzersymbole: Am Ende eines Levels wird abgerechnet, von der Belohnung schaltet Ihr zahlreiche Gimmicks wie Konzeptskizzen frei oder kauft Euch weitere Moves. So könnt Ihr dann z.B. Eure Peitsche noch effektiver einsetzen oder die Kontrahenten mit Euren weiblichen Reizen ablenken. *us*

Ulrich Steppberger

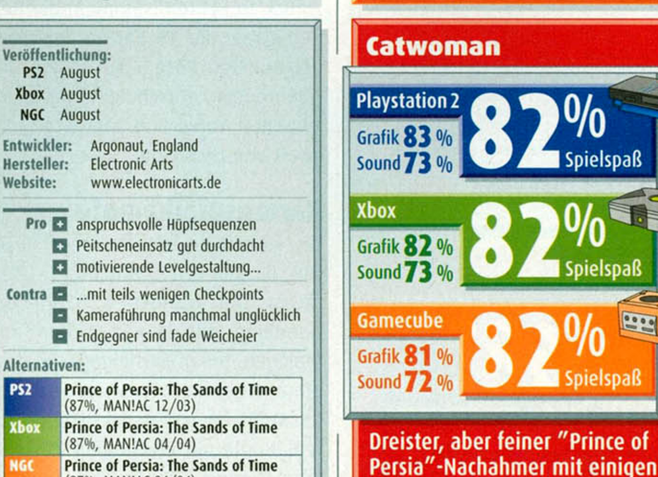
Gut geklont ist halb gewonnen: Das ist aber gar keine schlechte Sache, schließlich hat man sich mit "Prince of Persia" ein hochkarätiges Vorbild ausgesucht. So bietet auch der EA-Ableger einiges und macht seine Sache (fast) so gut wie die Inspirationsquelle: Zwar benötigt die komplexere Steuerung etwas Einarbeitungszeit, dann gehen die unterhaltsamen akrobatischen Einlagen aber gut von der Hand und machen viel Laune - nur wenn Ihr Euch nach einem Fehler wieder ganz unten findet, nervt's etwas. Der Peitscheneinsatz sorgt für eine Prise eigener Ideen, zumal die Kämpfe damit aufgelockert werden und nicht mit ständig neuen Gegnerwellen langweilen. Grafisch bewundert Ihr eine überaus detailreiche Hauptfigur sowie stilvoll in Szene gesetzte Umgebungen, allerdings sind nicht alle Kamerawinkel ideal gewählt und sorgen schon mal für Fehleinschätzungen bei Sprüngen. Sieht man von einer ins Chaotische abrutschenden Ausnahme ab, sind alle Levels motivierend gestaltet und locken zudem mit vielen Erforschungsmöglichkeiten - "Catwoman" entpuppt sich so tatsächlich als unerwartet positive Lizenz-Überraschung.



NGC Mit Euren Krallen kommt Ihr jedes Gitter und sogar Wände hoch.



PS2 Als bekennende Pazifistin bringt Catwoman keine Gegner um: Den praktischen Würgegriff müsst Ihr Euch allerdings erst vom Diamantenvorrat kaufen.



Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox August
NGC August

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ anspruchsvolle Hüpfsequenzen
+ Peitscheneinsatz gut durchdacht
+ motivierende Levelgestaltung...

Contra
- ...mit teils wenigen Checkpoints
- Kameraführung manchmal unglücklich
- Endgegner sind fade Weicheier

Alternativen:

PS2	Prince of Persia: The Sands of Time (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Prince of Persia: The Sands of Time (87%, MAN!AC 04/04)
NGC	Prince of Persia: The Sands of Time (87%, MAN!AC 04/04)



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

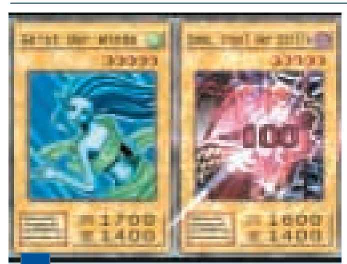
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Catwoman

Playstation 2 — Grafik 83 %, Sound 73 % — 82 % Spielspaß
Xbox — Grafik 82 %, Sound 73 % — 82 % Spielspaß
Gamecube — Grafik 81 %, Sound 72 % — 82 % Spielspaß

Dreister, aber feiner "Prince of Persia"-Nachahmer mit einigen gelungenen eigenen Ideen.

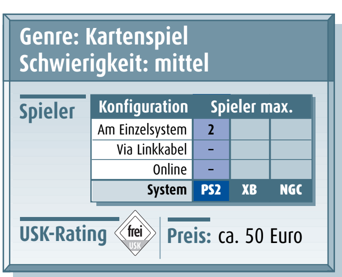
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses



PS2 Die über 850 Karten hat Konami gescannt und ins Spiel eingebaut.



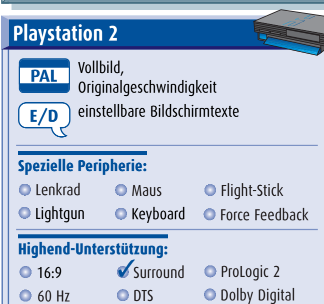
PS2 Wer greift an? Mit den Karten beschwört Ihr u.a. Eure Monster.



Genre: Kartenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei | Preis: ca. 50 Euro

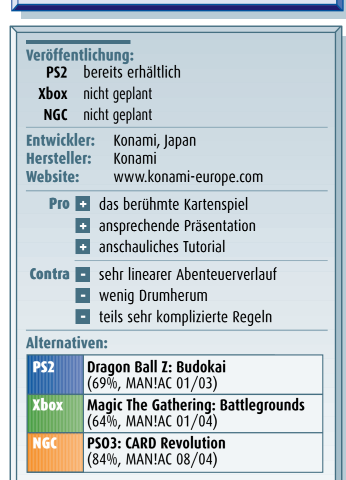


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround ✓, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



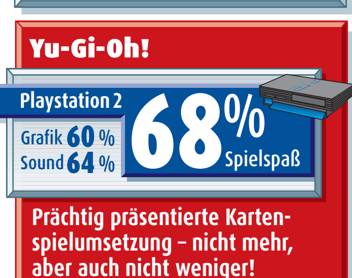
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ das berühmte Kartenspiel
+ ansprechende Präsentation
+ anschauliches Tutorial

Contra
- sehr linearer Abenteuerverlauf
- wenig Drumherum
- teils sehr komplizierte Regeln

Alternativen:
PS2 Dragon Ball Z: Budokai (69%, MAN!AC 01/03)
Xbox Magic The Gathering: Battlegrounds (64%, MAN!AC 01/04)
NGC PSO3: CARD Revolution (84%, MAN!AC 08/04)



Yu-Gi-Oh!
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 64 %
68% Spielspaß

Prächtig präsentierte Kartenspielumsetzung – nicht mehr, aber auch nicht weniger!

Wie bei vielen japanischen Helden beginnt der Siegeszug der "Yu-Gi-Oh!"-Figur Yugi mit einem Manga: Nach erfolglosen Highschool- und Wrestling-Serien gelingt dem Künstler Kazuki Takahashi 1996 der Durchbruch mit der Geschichte um einen schüchternen Jungen, der von seinem Opa ein seltsames Puzzle geschenkt bekommt. Über 34 Millionen Mangas hat Takahashi seitdem verkauft und schlägt damit Manga-Serien wie "Dragon Ball Z" und "Ranma" um Längen. Aus dem Kartenspiel im Manga entwickelte sich schließlich ein reales Spiel, mit dem sich die Fans untereinander duellieren können. Die Episode "Duellists of the Roses" erzählt aber nicht die Handlung des Mangas, sondern mischt Geschichte und Kartenkämpfe: Ihr spielt den Krieg der Rosen von 1485 zwischen den beiden englischen Klans Lancaster und York, die um die Thronfolge kämpfen. Laut Konami repräsentieren sie die Nachfahren der Manga-Helden Yugi und Seto, die erneut zur Schlacht antreten. Um in ihre Zeit zurück zu kehren, sammeln die Helden dabei die 16 Karten der roten und weißen Rose – zu Beginn des Abenteuers entscheidet Ihr Euch zwischen Yorks und Lancasters, Ihr spielt also zwei Plots.

Kartenspielkämpfe

Wer bereits das spartanische "Yu-Gi-Oh!" für GBA kennt, wird positiv überrascht: Der Rosenkrieg erzählt die Handlung mit Manga-Bildern und Dialogen, bringt Einsteigern mit dem umfangreichen Tutorial die wichtigsten Kniffe bei und visualisiert die Kartenkämpfe mit wuchtigen Schlachtanimationen. "Yu-Gi-Oh!" funktioniert so: In der Arena von sieben mal sieben Feldern stehen sich die Duellisten gegenüber. Jeder hat 4.000 Lebenspunkte, die es dem Feind abzunehmen gilt. Dazu beschwört Ihr Fallen und Monster in Form von Karten, die Ihr von Eurem Deck zieht. Held und Schützlinge können in jeder Runde die Stellung wechseln und angreifen.



PS2 Optimale Übersicht auf dem Schlachtfeld: Die 3D-Arena dürft Ihr stufenlos drehen und zoomen, nur schräge Winkel lassen manchmal Karten übersehen.

Es gibt drei Varianten, um den Sieg herbeizuführen: Ihr nehmt dem Feind alle Lebenspunkte, umzingelt ihn oder übersteht 100 Spielrunden. Im Detail sind die Regeln natürlich noch etwas komplizierter: Es gibt sechs Konterelemente wie Feuer und Wind, Heldentalente und unterschiedliches Terrain, das es zu berücksichtigen gilt. Außerdem lassen sich manche Karten zu Combos verbinden.

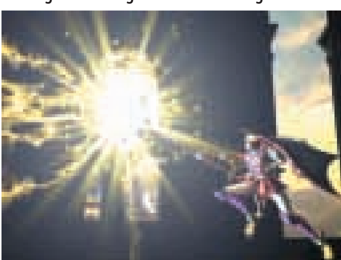
Sammeln und Tauschen

Im Laufe des Abenteuers erobert Ihr über 850 Karten der Realvorlage, die sich per Memory Card auch mit anderen Spielern tauschen lassen. So transportiert Ihr auch Euer virtuelles Kartendeck zu einem Kumpel, um Zweispieler-Duelle zu veranstalten. Außerdem erstellt Ihr mit zehn Terrains bis zu fünf eigene Kampfarenen, die das Match taktisch vielfältig beeinflussen: In der Finsternis kämpfen etwa Zombie-Monster besser. *oe*

Oliver Ehrle

Fans werden begeistert sein: "Yu-Gi-Oh!" spielt sich weitaus weniger trocken, als Ihr es auf den ersten Blick vermutet – Stellungswechsel in der Arena, ansprechend animierter Schlagabtausch sowie massig Status- und Hilfe-Fenster machen die Kartenspielumsetzung auch für Taktikzocker interessant. Im Vergleich zu "PSO Ep. 3 CARD Revolution" müsst Ihr allerdings wesentlich mehr Regeln und Wechselwirkungen pauken, trotz 20-minütiger Einführung ist der Neueinstieg recht knifflig. Zudem handelt es sich immer noch um ein Kartenspiel mit etwas Story drumherum: Außer Kämpfen und Dialogen wird wenig geboten, da fühlt sich der durchschnittliche Videospieler unterfordert. Neben geheimen Karten findet Ihr kaum Extras, dabei gibt's massig Anime- und Manga-Material.



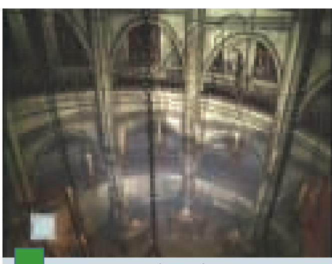


PS2 Für die Kampfanimationen wird in eine Arena umgeblendet: In wechselnden Perspektiven verfolgt Ihr Beschwörung und Einschlag Eurer Zauber.

Syberia 2

Kate Walkers surreale Reise durch die düster-winterlichen Landstriche Russlands geht in die zweite und letzte Etappe. Das Abenteuer präsentiert sich technisch und stilistisch identisch zum Vorgänger. Comic-Legende Benoit Sokal sorgt gestützt von einlullenden Orchesterklängen abermals für eine melancholisch-verträumte Atmosphäre.

Mittels Joypad steuert Ihr Kate direkt durch Bahnhöfe, verschneite Tundra und eine unterirdische Stadt. Auf festen Pfaden latscht die Juristin durch eindrucksvolle Kulissen, gibt es etwas Bemerkenswertes zu entdecken, wird links unten ein Icon eingeblendet. Steht Kate z.B. vor einer Schalttafel, zeigt eine Lupe, dass es zu diesem Mechanismus eine Detailansicht gibt. Hier wechselt die Steuerung zu klassischem Point'n'-Klick: Den Cursor führt Ihr frei über ein Standbild, auf Knopfdruck werden Schalter gedrückt, Hebel gezogen oder Räder gedreht. Wie aus Teil Eins gewohnt, erwarten den Spieler zahlreiche mechanische Rätsel, der Schwierigkeitsgrad reicht von trivial über obskur bis zu haarsträubend.



XB Die Mammutform fasziniert Hans Voralberg und Kate Walker.



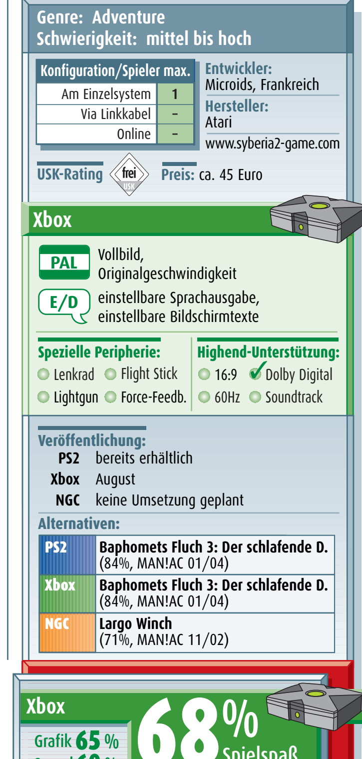
XB Ohne Maussteuerung wird so manches Rätsel schnell zur Qual.

Jeglicher Dialogtext ist synchronisiert, Dokumente und Bücher, die studiert werden wollen, liegen wegen PC-Herkunft in zu hoch aufgelöster Form vor – darum freut sich nicht nur der kurzsichtige Zocker über eine Zoom-Funktion. Wer den Vorgänger verpasst hat, wird mittels eines Renderfilms storytechnisch auf den aktuellen Stand gebracht. *au*

Andreas Ulrich



Dank Innovationsverweigerung werden Fans des Vorgängers optimal bedient: Verträumte Stimmung, fantasievolle Optiken und eine bewegende Geschichte wissen (besonders bei älterer Klientel) erneut zu gefallen. Die Mängel bleiben: Stellenweise frustrierend knackige Rätsel treiben selbst hartgesottene Abenteurer zur Suche nach einer Komplettlösung. Besonders gegen Ende mangelt es an nützlichen Hinweisen – Frustmomente sind garantiert. Zudem eignet sich die grobe Joypad-Steuerung nicht für pixelgenaues Absuchen des Bildschirms, eine Maus erledigt diese Aufgabe besser. Gelungen sind wiederum die akustische Untermalung des Geschehens mit orchestralem Soundtrack und stimmigen Soundeffekten sowie die liebevoll in Szene gesetzten Renderfilme.



Genre: Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: Atari
www.syberia2-game.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	August
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Baphomets Fluch 3: Der schlafende D. (84%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Baphomets Fluch 3: Der schlafende D. (84%, MAN!AC 01/04)
NGC	Largo Winch (71%, MAN!AC 11/02)



Xbox
Grafik 65 %
Sound 60 %
68% Spielspaß

Reise in ein fantastisches Märchenland, gepflastert mit manch frustigem Stolperstein.

HANDHELD

Retroaktiv

Spät, aber gewaltig tritt Nintendo zum Oldie-Revival an: MAN!AC wirft einen kritischen Blick auf die 'Classic NES'-Offensive.

Der Kreis schließt sich: Genau genommen begann nämlich mit einem Nintendo-Produkt der Retro-Trend – die "Super Mario All-Stars" auf dem SNES waren 1993 das erste erfolgreiche Recycling eines alten Titels. Speziell auf dem hauseigenen GBA erfreuen sich Neuauflagen von 16-Bit-Klassikern und diverse Automaten-Sammlungen (siehe Kasten rechts) wachsender Beliebtheit, weshalb nun auch Nintendo wieder tief in die eigene Oldie-Kiste greift.

Zurück zur Vergangenheit

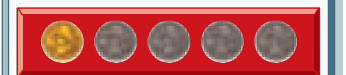
In der 'NES Classics'-Reihe wurden nun acht 8-Bit-Titel neu aufgelegt, passend dazu landete auch eine frische GBA-Sonderedition in den Läden. Das neu gestaltete Handheld macht seiner 'Classic NES'-Bezeichnung alle Ehre, denn das Design entspricht bis ins Detail der europäischen Auflage der Oldie-Konsole: Auf dem Deckel sind per Druck die Lüftungsschlitze angedeutet, das Kontrollfeld sieht in Farbgebung von Gehäuse, Steuerkreuz und Buttons wie das klassische Pad aus. Innendrin steckt natürlich die normale GBA-Technik, für Neukäufer oder Zockerveteranen lohnt sich ein Kauf also durchaus.

Anders sieht es mit den Spielen selbst aus, denn im Gegensatz zu den sonst üblichen Retro-Sammlungen gibt sich Nintendo hier kompromisslos: Auf jedem Modul findet sich genau ein NES-Titel, und das zudem in der exakt gleichen Fassung (inklusive diverser Macken, siehe unten) wie damals. Gimmicks wie z.B. alternative, grafisch aufgemotzte Spielmodi oder sonstige Extras sucht Ihr vergeblich, lediglich ein Link-Modus und gespeicherte High Scores bzw. Spielstände kamen dazu. Im Gegensatz zu Japan, wo an Neuauflagen inzwischen schon der dritte Schwung ansteht, wurde hierzulande in Sachen Packungs- und

Originalgetreu: Beim GBA SP stimmt (fast) jedes NES-Detail.

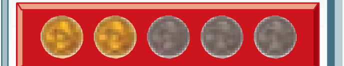
Bomberman 1985

Kaum hören nostalgische Zocker den Namen "Bomberman", leuchten die Augen: Grandiose Mehrspieler-Duelle mit aberwitzigen Extras begeisterten PC-Engine-Daddler. Doch die NES-Version schlägt nicht in diese Kerbe: Als hässliches Sprite sprengt Ihr in einem langweiligen Abenteuer klobige Blöcke und nervende Gegner mit Bomben in die Luft – Extrawaffen gibt's nur wenige. Lediglich die Batterie erspart mühsames Passwörter eingeben.



Donkey Kong 1983

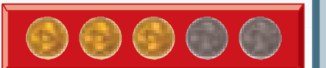
Achtung Jumpman (alias Mario)! Donkey Kong entführt deine Freundin Pauline. Umgehend hüpft der Schnauzträger in drei (anstatt vier) Levels über Fässer und Feuerteufel. Die kleinen Widersacher verkloppt Ihr mit dem Hammer. Dieser birgt jedoch auch Nachteile, da Ihr Leitern kurzfristig nicht erklimmen könnt. Nintendos zweiter Spielautomat "Donkey Kong" (Miyamotos Erstlingswerk) war 1981 ein Welterfolg – heute jedoch zu wenig Spiel für viel Geld.



Excitebike 1984



Shigeru Miyamoto wagt sich an sein erstes Rennspiel: In "Excitebike" rast Ihr mit oder ohne gegnerische Fahrer durch fünf anwählbare Kurse. Diese fordern Euren Motocross-Helden mit halsbrecherischen Sprungeinlagen. Setzt auch den Turbo des Bikes ein – vergesst jedoch nicht, über motorkühlende Pfeile zu rasen. Wer die Kurse überdrüssig ist, bastelt dank Editor eigene Strecken. Leider fehlt ein Zweispieler-Link-Modus und das Bonusspiel des Automaten.



Ice Climber 1984



Die Eskimos Popo und Nana hüpfen um die Wette: In 32 frei wählbaren Levels schlagt Ihr Euch mit dem Hammer möglichst schnell an die Bergspitze und greift dem roten Urvogel an die Krallen. Doch der Aufstieg birgt Gefahren: So versperren Euch wuschelige Eistrolle (grausame NTSC-Version mit Seehunden ade), gefährliche Vögel oder Mr. 'Zeitlimit' Eisbär den Weg. Zehn Bonusfrüchte motivieren High-Score-Jäger zusätzlich in diesem tollen Hüpf-Klassiker.





Sogar die Kühlrippen des NES wurden durch passenden Aufdruck imitiert.

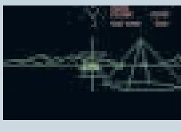
Moduldesign auf jegliche Extravaganz verzichtet, stattdessen gibt's wieder mal den schnöden Standardkarton und eine lieblos wirkende Schwarz-Weiß-Anleitung.

Teurer Spaß

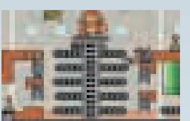
Auf den ersten Blick erscheinen 20 Euro für ein Modul zwar als günstiges Schnäppchen, trotzdem wird dafür letztlich zu wenig geboten – den Gegenwert fürs Geld verdeutlicht unsere Münzwertung in den Kästen. Mit Spiellängen, die teilweise nicht mal in zweistelligen Minutenzahlen messbar sind, und liebloser Direktportierung einer Technik, die im Gegensatz zu 16 Bit einfach nicht mehr zeitgemäß ausfällt, überzeugt man heutzutage höchstens Hardcore-Fans. Hätte Nintendo wenigstens mehrere oder am besten gleich alle Titel zu einem Paket geschnürt, wären Retroliebhaber deutlich besser bedient. So lohnt sich's mit Ausnahme von "Mario" und "Zelda" nur für Leute, die nicht wissen, wohin mit ihrem Geld – der Rest ist mit vielen anderen Klassik-Alternativen besser bedient. *us/rf*

▪▪▪ Retrofreuden im Kleinformat ▪▪▪

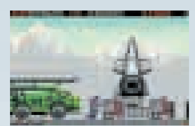
Alle in Europa erhältlichen Klassiker-Sammlungen für den GBA



Atari Anniversary Advance 66%, MAN!AC 03/03
(Asteroids, Battle Zone, Centipede, Missile Command, Breakout, Tempest)
Solider Umfang und gute Auswahl, allerdings optisch (ungünstig dünne Vektorlinien) selbst auf beleuchtetem Display problematisch und mit dezenten Steuerungshandicaps versehen.



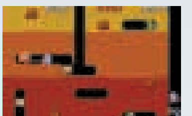
Game & Watch Gallery Advance 81%, MAN!AC 12/02
(20 LCD-Handheld-Klassiker)
Naturgemäß simpel, doch macht's hier die Masse aus: Im Rekordumfang findet jeder einen Favoriten, zumal die modernen Fassungen auch nicht schlecht aussehen.



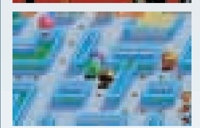
Konami Collector's Series: Arcade Classics 80%, MAN!AC 07/02
(Frogger, Yie Ar Kung-Fu, Green Beret, Scramble, Time Pilot, Gyruss)
Überzeugt schon die normale Auswahl, wird die Sammlung dank traditionellem Konami-Cheat mit zahlreichen Extras und Spezialmodi nochmal deutlich aufgewertet.



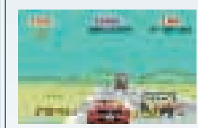
Midways Arcade Greatest Hits 59%, MAN!AC 02/02
(Defender, Robotron 2084, Joust, Sinistar)
Knapp bemessene Sammlung voller Oldies mit besonders hohem Schwierigkeitsgrad und somit eigentlich nur für übungswillige Retrofreunde gedacht.



Namco Museum 76%, MAN!AC 02/02
(Dig Dug, Ms. Pac-Man, Pole Position, Galaxian, Galaga)
Wenig Schnickschnack, aber viel Gehalt: Die meisten der fünf Oldies funktionieren auch im Kleinformat gut für eine harmlose Runde zwischendurch.



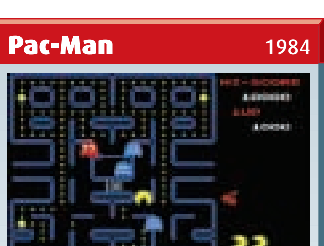
Pac-Man Collection 80%, MAN!AC 02/02
(Pac-Man, Pac-Man Arrangement, Pac-Mania, Pac-Attack)
Trotz stets gleichem Helden ist für ausreichend Abwechslung gesorgt. Pampelmusen-Freunde freuen sich über die in Europa nur auf diesem Modul erhältliche 'Arrange'-Neuauflage.



Sega Arcade Gallery 58%, MAN!AC 08/03
(Afterburner, Out Run, Space Harrier, Super Hang-On)
Ohne die aufwändige Automatenhardware fällt's arg schnell auf: Die alten Bitmap-3D-Monster glänzten durch Aussehen und nicht gerade mit tiefgründigen Spielprinzipien.

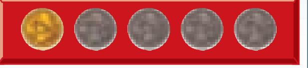


Pac-Man 1984

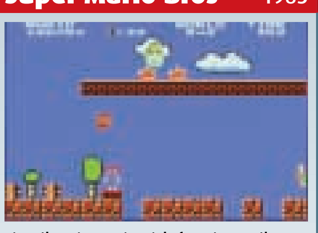


Der Kult-Pillenmampfer hat's in dieser ersten Classics-Reihe am schwersten. Denn schon damals war die NES-Umsetzung des Klassikers fehlerhaft. Zudem gibt's mit der tollen "Pac-Man Collection" schon seit längerem eine deutlich motivierendere Zusammenstellung des nimmersatten Schweizer-Käse-Verschnitts. Auch der prima Zweispieler-Modus der 'Special Color Edition' fällt weg – Ihr dürft lediglich abwechselnd nach dem High Score knabbern.

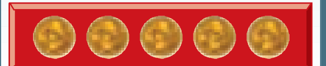




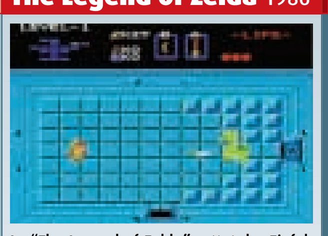
Super Mario Bros 1985



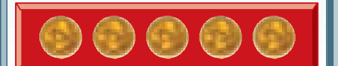
Ein Pilz, ein Königreich für einen Pilz! Zur Not tut's auch der 'Mach-mich-unverwundbar'-Stern, die Feuerblume oder die Bohnenstaude ins Münzenparadies. Unvergessen im NES-Superseller bleiben auch die drei versteckten Level-Abkürzungen sowie zig Geheimnisse – nur ein elitärer Kreis hat die Minus-Welt je zu Gesicht bekommen! Miyamotos Meisterwerk glänzt auch heute in den 32 Levels mit überragendem Spielspaß (trotz vergessenen DX-"Lost Levels").



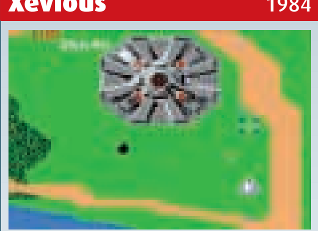
The Legend of Zelda 1986



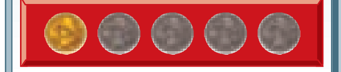
In "The Legend of Zelda" rettet der Zipfelmützenträger Link erstmals Zelda aus den 'schweinischen' Händen von Ganon. Doch zuerst sammelt Ihr die verschollenen Triforce-Teile in den acht Dungeons. In den Kellergewölben müsst Ihr Euch mit etlichem Geschmeiß beharken und simple Rätsel lösen. Bereits im Erstling wehrt sich Link mit zahlreichen Waffen wie dem Bumerang oder löst Rätsel mit der leuchtenden Kerze. Trotz trostloser Optik ein Spielspaßgarant!



Xevious 1984

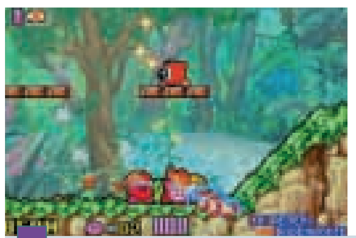


1982 staunten Ballerfetischisten nicht schlecht, als sie in der Spielhalle den taktisch angehauchten Shooter "Xevious" zockten. Denn Euer Gleiter schießt erstmals nicht nur nach vorne, sondern lässt auch zielgerichtete Bomben vom Stapel – weitere Extrawaffen sucht Ihr vergeblich. Der GBA-Umsetzung fehlt leider wie im NES-Original die Bildschärfe des Automaten (schlecht gestreckt ist halb verloren). Auch hier gilt: "Xevious" ist das Geld nicht wert!





Kirby & die wundersame Spiegelwelt





GBA Spielt Ihr alleine, seht Ihr die drei anderen Kirbys (links) nur auf Notruf. Sonst erkundet Ihr die ungewohnt komplexen Szenarien (siehe Karte rechts) meist allein.



GBA Nett anzusehen, aber nur kurz unterhaltsam: das Bonusspiel-Trio.

Nach dem mittelprächtigen Gamecube-Auftritt im Pseudo-Rennspiel "Air Ride" kehrt der rosa Kugelheld Kirby auf gewohntes Terrain zurück: "Kirby & die wundersame Spiegelwelt" liefert liebgewonnene Jump'n'Run-Kost, kann aber diesmal auch mit einigen Neuerungen aufwarten.

Im Gegensatz zum GBA-Vorgänger stand nämlich für die frische Episode kein altes NES-Spiel Pate, stattdessen handelt es sich um eine komplett neue Entwicklung. Die traditionellen Elemente blieben aber selbstverständlich erhalten: Kirby und sämtliche Feinde sind nach wie vor herzallerliebst und wuseln durch quietschbunte Landschaften. Der runde Star steuert sich gewohnt einfach und flattert per Knopfdruck durch die Lüfte oder saugt alles Unliebsame ein: Habt Ihr einen Bösewicht mit Spezialfähigkeit im Rachen, könnt Ihr diese übernehmen und selbst ausführen.

In der Spiegelwelt folgt Ihr nicht mehr streng einem weitgehend linearen Pfad, sondern stapft durch neun Welten, die über zahlreiche Verknüpfungen verbunden sind – ähnlich wie bei "Metroid" führen also durchaus verschiedene Wege zum Ziel. Außerdem begleiten Euch drei weitere Kirbys, die Ihr per Funkruf zu Hilfe ruft. Alternativ erkundet Ihr mit Kumpels zu viert unabhängig voneinander die Welt – allerdings braucht dafür jeder ein eigenes Modul, nur bei den drei simplen Minispielen reicht auch eins aus. *us*

Entwickler: HAL, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

GBA
Grafik 78 %
Sound 62 %
81 % Spielspaß

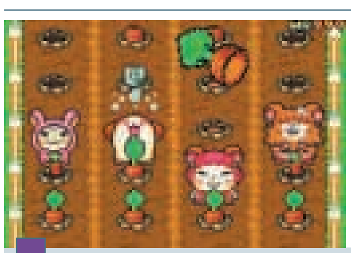
Gewohnt knuddelige und bunte Hüpferei, die nun mit einer umfassenden Spielewelt auftrumpft.

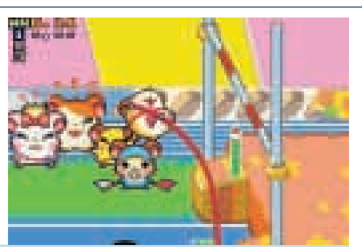
Ulrich Steppberger



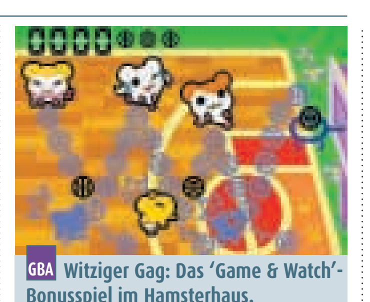
Bonbonbunter Spaß: Bei Jump'n'Runs mit Kirby-Beteiligung kann man sich stets darauf verlassen, dass gehobene Hüpfspiel-Unterhaltung geboten wird. Auch die "Spiegelwelt" hält diesen Grundsatz ein: Wie immer bummelt Ihr mit dem Pummel durch kindgerechte, aber keineswegs langweilige Levels, in denen es dank ansehnlicher Bitmap-Optik und vielen Spezialfähigkeiten stets was zu entdecken gibt. Spielt Ihr solo, haben die drei Begleit-Kirbys dank Mini-IQ kaum Einfluss, im Link macht's dagegen Laune. Bei der neu gewonnenen Freiheit der Levelanordnung halten sich Vor- und Nachteile die Waage: Jetzt lässt sich deutlich mehr erkunden, aber auch mit Karte wird's schon mal verwirrend. Freunde von Klassikhüpfern greifen auf jeden Fall ohne Bedenken zu.

Hamtaro: Ham-Ham Games

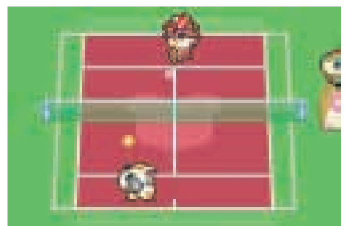




GBA Die Knuddelhamster-Disziplinen schwanken zwischen skurril und realitätsnah: Das Rüben Zupfen (links) gibt's beim Menschensport nicht, Stabhochsprung schon.



GBA Witziger Gag: Das 'Game & Watch'-Bonusspiel im Hamsterhaus.



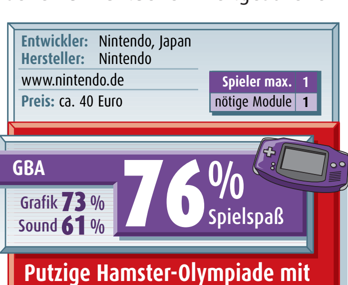


GBA Tennis (oben) und Volleyball fallen überraschend komplex aus.

Nintendo bläst zur verstärkten Niedlichkeitsattacke: Die putzige Zeichentrick-Hamstersippe rund um Hauptheld Hamtaro tritt zu einem weiteren GBA-Abenteuer an – passend zum aktuellen Weltgeschehen geht's diesmal allerdings zu den "Ham-Ham Games", einer Nagetier-Olympiade.

Stolze 15 Disziplinen warten auf Eure schmusigen Vierbeiner: Neben gengreüblichen Leichtathletik-Aufgaben wie 100-Meter-Sprint, Hürdenlauf, Hammerwerfen, Dreisprung und Stabhochsprung beweist Ihr Euch u.a. als Tennisstar, Bogenschütze oder Teil eines Beach-Volleyball-Teams. Im feuchten Nass tretet Ihr zu einer Lagenstaffel an, zeigt beim Synchronschwimmen Eure artistische Ader oder springt vom Zehnerturm. Am Hafen geht's zu einer Segelwettfahrt, ein Vogel dient als Reittier und beim Rüben Zupfen sammelt Ihr nebenbei leckere Vitamine. In Sachen Steuerung wurde dabei nicht auf Kraft raubendes Knöpfchenhämmern gesetzt, stattdessen stehen fast immer gutes Timing bzw. das korrekte Nachdrücken von Tasten und Richtungen im Mittelpunkt. Rund um das sportliche Geschehen wuselt Ihr zwischendurch im Hamsterdorf rum, unterhaltet Euch mit den anderen Teilnehmern, sammelt neue Kostüme und schaut in die Glotze. Via GBA-Link tauschen Sammlernaturen Visitenkarten mit ihren Kumpels. *us*

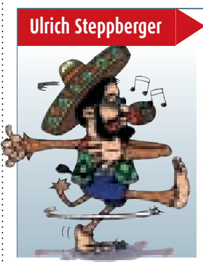
Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



GBA
Grafik 73 %
Sound 61 %
76 % Spielspaß

Putzige Hamster-Olympiade mit vielen Disziplinen und extra-niedlicher Aufmachung.

Ulrich Steppberger

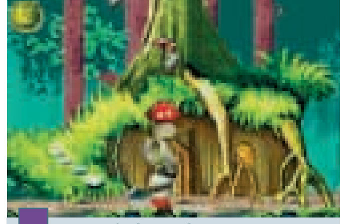


Niedlicher geht's kaum: Auch bei den "Ham-Ham Games" erreicht die nach oben offene Knuddelskala neue Rekordwerte, doch das Spiel dahinter hat auch für GBA-Besitzer jenseits der offensichtlich jungen Zielgruppe was zu bieten. Bis auf ein paar weniger gelungene Ausnahmen (Segeln, Reiten) wurden die Disziplinen sowohl optisch als auch von der Steuerung her sehr ansprechend in Szene gesetzt und motivieren durchaus zu regelmäßigen Rekordversuchen. Dazu gesellt sich der ordentliche Umfang, zumal praktisch jede Sportart unterschiedlich ausfällt. Das Drumherum mit den rudimentären Abenteuer-Elementen kann da zwar nicht ganz mithalten, bietet aber immerhin ein paar Gimmicks. Wer einem harmlosen Multidisziplinenspaß nicht abgeneigt ist, schaut's an.

Shrek 2



GBA Auf dem GBA bestreitet Ihr schon mal ganze Levels als Soloheld.



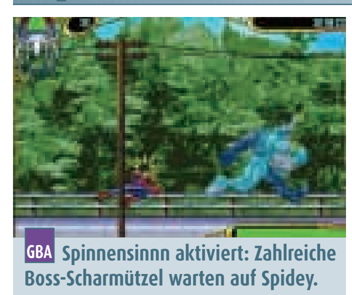
GBA Die einfachen, aber netten Minispiele lockern den Spielverlauf auf.

Wie auf den großen Konsolen orientiert sich "Shrek 2" an der Geschichte des Films und setzt auf Teamwork, packt die ganze Sache aber etwas anders an. In fünf Welten mit je fünf Levels seid Ihr gelegentlich mit nur einer Figur unterwegs, meistens wechselt Ihr aber zwischen mehreren, um mit deren Spezialfähigkeiten einfache Rätsel zu lösen. Den Sprung aufs Handheld haben allerdings weniger Charaktere geschafft, hier treten nur Shrek selbst, Donkey, der Pfefferkuchenmann sowie der gestiefelte Kater auf. Dafür gibt's für jede Figur eine neckische Bonus-Geschicklichkeitsübung, zu der Ihr gelegentlich antretet. Grafisch werden vorgerenderte Sprites und solide Märchenumgebungen präsentiert, während sich der Sound etwas zurückhält. Als rätsellastiger Spaß für zwischendurch empfohlen. *us*

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



Spider-Man 2



GBA Spinnensinn aktiviert: Zahlreiche Boss-Scharmützel warten auf Spidey.



GBA Holt mir einen Augenarzt: New York in 3D besucht Ihr zum Glück nur selten.

Ein Superheld hat's nicht leicht: Anstatt Bösewichte wie Mysterio oder den Shocker in den Knast zu stecken, muss Spidey Pizzen austeilen! Also nutzt diesen Nebenjob, um Euch mit dem Einmaleins des Netzschwingens vertraut zu machen. Im Verlauf der Mission Stop-Doc-Ock sammelt Ihr zudem Erfahrungspunkte. Diese tauscht der Spinnenmann gegen Upgrades ein: So verbessert Ihr den Netzwurf oder schlagt Feinde mit dem Aufwärtshaken k.o. – sammelt auch hilfreiche Spinnen-Pick-Ups oder schießt Secrets freischaltende Fotos. New York erlebt Ihr in hübschen, teilweise ruckelnden 2D-Levels und einem technisch schwachen 3D-Zentrum (der GBA ist nun mal keine 3D-Maschine). Trotz kleiner Steuerungs-Mängel eine nette Hüpferei, die Fans dank vielen bekannten Feinden besonders anspricht. *rf*

Entwickler: Activision, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



Asterix & Obelix XXL



GBA Abflug: Wegen der Grobpixeligkeit fallen die meisten Gags flach aus.



GBA Die Paddel- und Rodelpartien sorgen für geringfügige Abwechslung.

Das legendäre Comic-Duo aus Gallien versucht sich nicht nur auf den Heimkonsolen, auch der GBA wird bedient: "Asterix & Obelix XXL" begnügt sich aber nicht damit, ein Bitmap-Abklatsch der Polygonvorlage von PS2 und Gamecube zu sein. Stattdessen setzte Atari das talentierte Programmierer-Duo an den Auftrag, das zuvor bereits die überzeugenden 3D-Flitzer "Stuntman" und "V-Rally 3" fabrizierte.

Leider gelingt den zwei schlauen Köpfen nicht der Hattrick, denn das gallische Klopperabenteuer zeigt klar auf, dass dem GBA in Sachen Technik enge Grenzen gesetzt sind: Zwar habt Ihr eine 3D-Umgebung mit frei drehbarer Kamera, dafür fallen die Texturen hässlich, die Szenarien grobschlächtig und die Bildrate ziemlich niedrig aus. Da sich auch der Spielablauf vor allem auf monotones Knopfhämmern zwecks Römer Verkeilen reduziert, wurde insgesamt nichts Spannendes draus. *us*

Entwickler: Atari, Frankreich
Hersteller: Atari
www.atari.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



Zweispieler-DRIV3R

Etwas vorneweg: Ihr seid o.k. Nicht mehr, denn dazu müsstet Ihr schon 'ne Frau sein, dann wärt Ihr spitze. Aber immerhin tätige ich fast jeden Kauf eines Videospieles nach Euren Berichten. Fast jeden...
Meine erste Frage lautet: Im Editorial von Ausgabe 06/04 stand was von einer DVD im Herbst. Nun, ich bin Abonnent Eures Magazins. Erscheinen dann zwei verschiedene Ausgaben – eine mit, eine ohne Disc? Denn ich will diese DVD, und wollte jetzt eigentlich nur wissen, ob dann ein Schreiben an alle Abonnenten rausgeht, für welches Exemplar sie sich entscheiden? Wie auch immer, Ihr werdet schon das Richtige tun, ganz im Gegensatz zu jemand anderem...
Was haben sich die Typen von Atari da bloß gedacht? Ich freu' mich schon wie ein Schnitzel auf "DRIV3R", bin sauer über die Terminverschiebung und empört, dass keine Vorabversion an die Magazine zum Testen herausgegeben wurde. Aber egal, denn das Spiel muss ja spitze sein, oder? Also gleich marsch marsch am Tag des Releases zum Händler und geschaut, ob es wirklich da ist. Mein Weg ist geschmückt von Pappaufstellern und sonstigen Konsumanheizern, so dass ich mich sogar zu einem kleinen Sprint zum Xbox-Stand verleiten lasse. Und da hängt es. Es schimmert golden und ich sehe mich schon vor der Glotze die ganze Nacht zocken... Ein kurzer Blick auf die Rückseite, cool! Für zwei Spieler! Das beste aus Teil 2 übernommen! Handy aus der Tasche, Kumpel Bescheid gesagt, Knete auf den Tisch und mit rauchenden Reifen weg vom Parkplatz. Lässig mit der Handbremse im Hof eingeparkt und kurz darauf erscheint der Schriftzug "DRIV3R" auf der Mattscheibe. Ein bisserl cruisen, bevor mein Kumpel antanzt, denn besiegen lass ich mich ungern. Also freie Fahrt: der Wahnsinn. Mit dem Bike schnell mal um die Kurve, ein anderes Auto geklaut, jemanden die Reifen zerschossen, der Hit.
Nun kommt mein Opfer, in Form von Tom. Dem werd' ich's zeigen, den schrott ich zusammen. "Komm rein das Spiel ist der pure Wahnsinn!" Zwei Spieler, Multiplayer... verdammt, wo steht das? Werd' ich hier verarscht? Bin ich zu blöd, nach zehn Jahren den Zweispieler-Modus zu finden? Spiel' ich halt mal den Story-Modus. Ja, nicht schlecht. Aber was soll das jetzt wieder: Ich finde mich nach ewigem an die Wand gelaufe auf einem Dach wieder (Mission 4), und denke, ich spinne. Hätten sich die Entwickler doch ein Jahr mehr Zeit gelassen, dann würde ich mir bis dahin mit "GTA" die Zeit vertrösten.
Wie Ihr seht, bin ich am Boden zerstört! Mich hält nur noch der Modus 'Freie Fahrt' vom Verkauf ab, aber wie lange noch? Und für diesen '2 Spieler'-Fehler auf der Packung sollte sich Atari was einfallen lassen, denn so enttäuscht wurde ich noch nie!
Zumindest warte ich jetzt wirklich jeden MAN!AC-Test ab!

Ben, via E-Mail

Nach einem Zweispieler-Modus wirst Du in "DRIV3R" wohl noch länger suchen – er existiert schlichtweg nicht! Ebenso wenig konnten wir den von Dir angesprochenen Hinweis auf entsprechendes Multiplayer-Feature auf der Spielepackung (PS2 und Xbox) finden...
In einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben gibt's weitere Details zu unserer DVD-Planung. Dann werden hoffentlich alle Fragen zu Abo-Konditionen, Erscheinungsart des Heftes, etc. geklärt sein.



Konsolen-Viren

Ich lese Euer Magazin nun schon seit einigen Jahren regelmäßig mit Vergnügen. Eure Tests sind ein wichtiges Kriterium beim Kauf von neuen Spielen. Mit meinen 31 Lenzen gehöre ich zu den eindeutig älteren Semestern bei den Videospielern. Gerade darum freue ich mich umso mehr über die Retro-Artikel in der MAN!AC. Da kommen regelmäßig Erinnerungen an die Zeit auf, als ich noch ein Schüler war.
Aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes. Ein Schlagwort elektrisiert die Videospiel-Branche: Online. Die Spieler träumen von gemeinsamen Spielrunden mit Zockern aus aller Welt und die Hersteller sehen eine scheinbar unerschöpfliche Geldquelle sprudeln. Bei all dieser Euphorie sollten die Schattenseiten nicht übersehen werden, denn im Web lauern auch Gefahren. Es ist in meinen Augen nur eine Frage der Zeit, bis der erste Konsolenvirus auftaucht. Und irgendwann gelingt es einem Hacker, in die Konsole einzudringen. Zocken auf Kosten des Opfers ist dann nur die harmlosere Variante. Der Eindringling könnte auch versuchen, eine vorhandene Festplatte zu löschen.
Nicht gefährlich wie die oben genannten Risiken, aber dafür ärgerlich und mühsam für die Benutzer ist das bei PCs schon häufig anzutreffende 'Windows-Syndrom'. Gemeint ist, dass die Programmierer ihre Produkte wegen des großen Zeitdrucks nicht mehr richtig testen können und diese mit Fehlern behaftet auf die Kunden loslassen. Sobald sich ein Bug zeigt, wird einfach ein Patch ins Netz gestellt. Bei Windows muss man dies ja schon fast im Wochenrhythmus tun. Bei den Konsolen war das bisher nach der Veröffentlichung nicht möglich, also wurden die Spiele in der Regel auf Herz und Nieren getestet. Sollte der Online-Zugang auch hier die Norm werden, werden einige Publisher wohl der Versuchung nicht widerstehen können, die Testzeiten zu verkürzen. Denn jeder Tag an dem das Spiel nicht erscheint, kostet Geld. Sollte was nicht in Ordnung sein, kann man ja immer noch ein Patch hinterherschicken – die Produktqualität könnte auf Dauer sinken.

Guido Diezi, Lufingen, Schweiz

Ob Online-Spiele sich tatsächlich als Goldesel der Zukunft erweisen, bleibt abzuwarten. Zum einen stehen die Konsolen-Software-Hersteller erst am Anfang dieser Entwicklung und zweitens ist das dazu erforderliche Breitband-Netzwerk – zumindest in Europa – noch weit weg von 'Für alle erschwinglich und erhältlich'.
Die angesprochenen Online-Gefahren halten wir für gering: Nahezu alle Viren sind auf Windows samt seinen unzähligen Schlupflöchern angewiesen. Darüber hinaus beschränkt sich der reguläre Konsolen-Internet-Verkehr beim Zocken auf das Einloggen in spezielle, gesicherte Server. Patches für fehlerhafte Spiele sind (hoffentlich) ebenfalls nur Schreckgespenster: Schließlich muss jedes Produkt bei den Konsolen-Herstellern einen umfassenden Funktionstest bestehen (siehe auch 'Projekt Pixel'-Artikel, ab Seite 46) und lediglich auf einem feststehenden System laufen. Bei Sony, Microsoft und Nintendo gibt's nunmal keine austauschbaren Grafikkarten oder Prozessoren samt den damit verbundenen Kompatibilitätsproblemen.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DRIV3R-Verriss

Habe soeben die neue MAN!AC auf den Tisch bekommen und den "DRIV3R"-Test gelesen. Da es sich nunmehr um die dritte Kritik handelt, die dieses Game mehr oder weniger verreißt, fühle ich mich genötigt, meinen Standpunkt zu diesem Spiel kund zu tun.
Bei "Driver" handelt es sich nach wie vor um einen Titel, auf den man Bock haben muss. Das war schon immer so! Kurzes Reinspielen und Meinung

MAN!AC-MEINUNG NR.21

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

14%
43%
43%

In Ausgabe 07/04 ging es um die kommenden neuen Handhelds. Wir fragten, ob Ihr Sonys PSP mehr zugetan seid oder Nintendos DS bevorzugt. Hier das Ergebnis:

- **A** Die PSP sieht cool aus, Sony wird den Handheld-Markt bald beherrschen.
- **B** Der DS gefällt mir wesentlich besser, die Idee mit dem Touchscreen ist grandios.
- **C** Weder noch, ich zocke nur vor der Glotze.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

absondern ist hier fehl am Platz. Selbst der zumindest in technischer Hinsicht versaute zweite Teil war extrem motivierend (zumindest wenn man sich darauf eingelassen hat) und erzeugte im laufenden Spiel eine Eigendynamik und Rasanz, die einen über die offensichtlichen Mängel hinwegsehen ließ.
Dass Teil 3 nach dem zwiespältigen "Stuntman" nun eine extreme Erwartungshaltung erzeugt hat, ist verständlich und nachvollziehbar. Meiner Meinung nach wurden die Erwartungen weitestgehend erfüllt. Denn: "DRIV3R" ist "Driver" geblieben, nun endlich auch in ansprechendem optischen Gewand. Die Programmierer haben erst gar nicht versucht, "GTA" zu kopieren – wozu auch, "Driver" war in dieser Form zuerst am Markt (auch wenn GTA aus der Vogelperspektive natürlich das erste Spiel dieser Art war). Stattdessen hat man alles etwas aufgepeppt und ist sich selbst treu geblieben. Über die Laufmissionen und das dazugehörige Zielsystem kann man sich zwar streiten, versaut hat es das Spiel jedoch nicht!
In unserer Firma zocken zurzeit drei Personen (22, 28 und 39 Jahre) das Spiel, und alle sind begeistert. Schwierigkeitsgrad hin oder her, das Spiel fetzt! Die deutsche Synchro ist zwar daneben, aber es gibt ja eine hervorragende Originalversion, was soll's? Fakt ist: Unsere Kunden (wir betreiben 50 Filialen in Berlin) scheinen das genauso zu sehen, denn wir können die Nachfrage kaum befriedigen. Im Vergleich dazu: Das von Euch mit 91% bewertete "Splinter Cell Pandora Tomorrow" war – zumindest auf der PS2 – nach einer Woche 'durch' bei den Kunden. Nur mal so als Info von der 'Basis'. Auch wenn "DRIV3R" diverse Mängel hat, so eine Abfuhr im deutschen Spielemagazin-'Wald' hat es nun echt nicht verdient.
Nebenbei gesagt: Ich werde nicht von Atari bezahlt, es handelt sich um meine private Meinung (da ich das Spiel selbst zocke).

Stefan Schüller, Berlin

Natürlich lässt sich jedes Spiel mit Argumenten wie 'Man muss sich nur darauf einlassen' schön reden. Fakt ist: "DRIV3R" weist neben einem passablen Grundgerüst nicht wegzudiskutierende Mängel auf, die ihm eine höhere Wertung vermasseln (Einzelheiten siehe Test in MAN!AC 08/04). Darüber hinaus haben deutsche Zocker bei einem Multi-Millionen-Projekt ein Recht auf eine anständige Lokalisation. Genauso wie jeder Käufer ein Recht auf einen fairen Schwierigkeitsgrad hat – gerade bei diesem Punkt regiert in "DRIV3R" oftmals Väterchen Zufall.
Ein Satz zum Schluss: Auch wir freuen uns über gute Verkäufe, schließlich sind auch wir Teil des gigantischen Unternehmens Videospiel. Allerdings muss sich jedes Produkt fundierter Kritik von Fachleuten stellen. Und genau das betreiben wir jeden Monat neu – unabhängig von Konsolen- oder Firmensympathien. Kurzum: MAN!AC ist eine kritische wie verlässliche Einkaufshilfe.

Dankeschön!

Ich danke Euch. Ich danke Euch, da Ihr mir jeden Monat aufs Neue eine Art Ritus beschehrt. Jeden Monat stehe ich bei dem Zeitungshändler meines Vertrauens und warte darauf, dass er mir das bereits im Voraus reservierte Objekt der Begierde übergibt. Mit einem mittlerweile schon entnervt-gelangweilten Blick händigt er mir sie aus, die sehnsüchtig erwartete MAN!AC, und säuselt in einem ebenso gelangweilten Ton: "Macht 2,99 Euro." Anschließend schlendere ich mit einem zufriedenen Lächeln im Gesicht zu meinem Lieblingscafe und bin dann für rund zwei Stunden nicht mehr ansprechbar – dementsprechend spärlich fallen folglich die Konversationen mit Freunden aus, die das leidige Schicksal teilen, mit mir an diesem Tag im Cafe zu sitzen. Also nochmals danke dafür!
Und nun zu etwas völlig anderem...
...zu Euch und Eurer aktuellen Ausgabe: Wie immer sehr viele Infos, kompetente Berichte, klasse Tests und nicht zu vergessen, Euer neuer Extended-Bereich! Klasse Idee, tolle Umsetzung, eine wirklich sinnvolle Erweiterung. Zur DVD-Diskussion: Also ehrlich gesagt sehe ich keinen Grund für zusätzliche Videoberichte auf DVD, Eure Schreibkompetenz ist enorm hoch, somit müsst Ihr auch keine Heftmängel mit weiterem Bildmaterial kaschieren. Andererseits ist es jedoch eine sinnvolle Erweiterung für Euer Konzept und so richtig schlecht ist es natürlich auch nicht, das Gelesene anschließend in Aktion zu sehen. Wie auch immer, ich bin überzeugt, Ihr findet da schon die richtige Lösung!
Genug des Lobes, jetzt zu einem weiteren Thema: Der gemeine Publisher, Ich weiß, dieses Thema ist sehr verbraucht, aber Ihr wisst ja, wenn's mal wieder länger dauert... Auf jeden Fall möchte ich hier noch einmal ganz klar sagen, dass die derzeitige Vermarktungspolitik einiger großer Publisher (beschränkt sich eigentlich auf ein bis zwei!) sehr zu wünschen übrig lässt. Da werden halbfertige Weltkriegs-Shooter auf den Markt geworfen, im großen Stil Lizenzen und kleine Entwickler aufgekauft, bereits total ausgelutschte Genres nochmals bis zum Erbrechen auseinander genommen und natürlich auf der anderen Seite ruhmreiche und renommierte Firmen, unter anderem Pioniere des Video- und Computerspielmarktes (ich sage nur Legend Studios), einfach dicht gemacht. Wer heutzutage kräftig die Werbetrommel rührt, bekommt seinen Verkaufsschlager. Versteht mich nicht falsch, ich weiß genau, dass ohne die richtige Werbestrategie nichts geht, aber einige Konzepte großer Hersteller bleiben mir dennoch ein Rätsel. So gleicht die Spielepolitik von EA derzeit eher einer Massenproduktion für Bockwurstgroßhändler als der einer renommierten Software-Schmiede. Trotz solcher spielerischen Pleiten wie "Medal of Honor: Rising Sun", "Need for Speed Underground", "Harry Potter" und der ewigen "FIFA"-Neuauflage (ohne sinnvolle Neuerungen versteht sich) wird da ein Umsatzrekord nach dem anderen aufgestellt. Gerade der nahezu peinliche "Goldeneye"-Lizenzkauf verdeutlicht die Einfallslosigkeit des Globalplayer No.1. Allein der Titel soll Umsatz erwirtschaften – der Inhalt hat nun rein gar nichts mehr mit Rares Original-Shooter zu tun.
Mal ganz ehrlich: Wenn das die Zukunft der Videospiele sein soll, sehe ich schwarz! Aber es gibt ja auch noch Hoffnung, erstaunlicherweise sogar im Bereich Lizenzversoftung – Vivendi macht's mit "Chronicles of Riddick" vor. Also dann, bis hoffentlich bald und bleibt am besten die nächsten 100 Jahre noch erhalten!

Richard Stein, via E-Mail

UPDATES & ERRATA

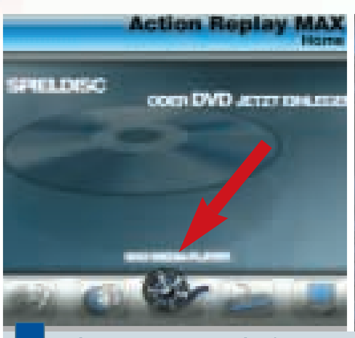
UPDATE: Der für diesen Monat angekündigte Test von "Headhunter: Redemption" verschiebt sich (voraussichtlich) auf nächste Ausgabe. In letzter Zeit ist es komischerweise verdammt still geworden um Segas SciFi-Thriller...

MEA CULPA: "Sind das nicht Intellivision-Spielepackungen im Colecovision-Retro-Artikel", mag sich der ein oder andere von Euch beim Schmökern in der letzten MAN!AC gedacht haben. Und tatsächlich: Aus mysteriösen Gründen haben sich die Mattel-Schachteln erneut ins Layout gemogelt – sorry!

UPDATE: Die Ego-Knallerei "Far Cry: Instincts" erscheint erst Anfang 2005. Anscheinend gibt's doch mehr technische Probleme als erwartet.

KNOWHOW

Playstation 2 als Media Player





PS2 In der neusten Version des 'Action Replay MAX' findet Ihr den 'Media Player' im Hauptmenü (links): Nach dem Start zaubert er Visualisierungseffekte auf den TV.

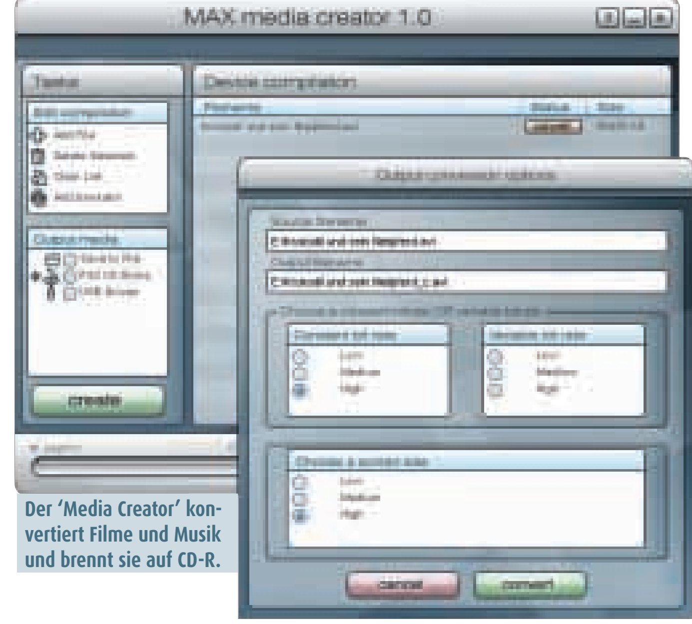


PS2 Die Bedienung via On-Screen-Display ist knapp ausgefallen: Ihr vermisst Anzeigen für Spieldauer und Speicherbedarf, Spul- sowie Playlist-Funktionen.

Ab Werk spielt Eure PS2 Film-DVDs und Audio-CDs, das ist für Cineasten und Musikfreunde aber noch lange nicht genug: Wer auch Digicam, PC und MP3-Player sein Eigen nennt, dem fallen einige weitere Einsatzmöglichkeiten ein. Damit Ihr Urlaubsvideos und Spaßfilme, Heimaufnahmen und Eure Lieblingssongs auch auf der PS2 spielen könnt, verkauft Bigben den 'MAX Media Player'. Die vielversprechende Software gibt's in verschiedenen Varianten: Solo zahlt Ihr 20 Euro, zusammen mit der Mogelsoftware 'Action Replay MAX' 40 Euro und wer noch zehn Euro drauf legt, bekommt auch noch die USB-Memcard 'MAX Drive' dazu.

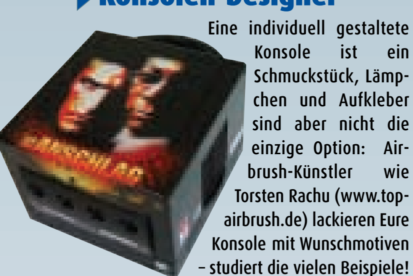
Erst umwandeln: Falls Ihr bereits eine umfangreiche Filmsammlung besitzt, werdet Ihr auf den ersten Blick enttäuscht sein – Eure Video-CDs, DivX- und Xvid-Filme könnt Ihr nämlich nicht einfach in die PS2 schieben und abspielen. Nur mit dem speziellen 'Media Creator' lassen sich Filme und Musik auf die PS2 bringen, die Software liegt dem 'Media Player' bei: Ihr zieht Eure Film-Dateien auf das Tool-Fenster, anschließend startet Ihr die Konvertierung in MPEG4 (nur bei Filmen) und den Brennvorgang. Bei bester Qualitätsstufe und Auflösung (640x480 Pixel) benötigte unser 2,5GHz-PC für das Umwandeln 70% der Originalspielzeit des Streifens.

Dann abspielen: Der 'Media Player' überzeugt mit ordentlicher Bildqualität und unveränderter Bildfrequenz, die Bedienung ist jedoch mehr als spartanisch. Mit dem OSD-Menü könnt Ihr lediglich abspielen, pausieren und zur nächsten Datei wechseln – vor- oder zurückspulen und Playlists erstellen klappt nicht. Im MP3-Modus sorgen Visualisierungseffekte für grafische Untermalung, Farben- und Special-FX lassen sich konfigurieren. Für gelegentliche Film- und Soundsessions ist der 'Media Player' deshalb ein praktisches Werkzeug, einen Win-PC oder eigenständigen DVD-Player mit DivX-Funktion ersetzt er allerdings nicht. *oe*



Der 'Media Creator' konvertiert Filme und Musik und brennt sie auf CD-R.

Konsolen-Designer



Eine individuell gestaltete Konsole ist ein Schmuckstück, Lämpchen und Aufkleber sind aber nicht die einzige Option: Airbrush-Künstler wie Torsten Rachu (www.top-airbrush.de) lackieren Eure Konsole mit Wunschmotiven – studiert die vielen Beispiele!

Mega-Memcard

Wer Spielstände übers Internet tauschen will, geht mit der PS2 online oder nutzt eine USB-Memcard wie Datels 'MAX Drive'. Die 16 MB-Version verkauft Bigben für 30 Euro, es geht aber noch deutlich fetter: Auf Datels Homepage www.codejunkies.com gibt's bereits den Nachfolger mit 64 MB zu kaufen. Preis: 75 Euro. Aber Vorsicht: Dies ist kein Bundle mit 'Action Replay MAX' und 'Media Player' (siehe rechts)!

Knowhow-Themen im Überblick

Max Drive

Das 'Max Drive' fungiert als Memory Card in einem USB-Stick und kommt als Xbox- bzw. PS2-Version daher. Auf der Playstation bootet Ihr nach dem Einsetzen des 16 MB großen Sticks den mitgelieferten Software-Browser, mit dem Ihr Spielstände kopiert, packt oder löscht. Am PC angestöpselt, wird das Gerät sofort als USB-Laufwerk erkannt – simplem Datenaustausch steht also nichts im Wege. Bei der Xbox-Fassung kommt ein mitgelieferter Adapter zum Einsatz, um den Stick anzuschließen. Das Xbox-Speicher-Menü erkennt ihn dann ohne Probleme. Eigenartigerweise muss bei der Xbox-Fassung die PC-Software zwingend installiert werden, um den 1.000 Block großen Stick am Computer zu nutzen.

Praktisch: Per Software ladet Ihr außerdem 'Action Replay'-Spielstände bei www.codejunkies.com für beide Versionen herunter.



Hersteller:	Bigben
System:	Xbox, Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Praktische Spielstand-Archivierung via USB-Stick mit Macken (siehe Kasten rechts). Dank mitgelieferter PC-Software ladet Ihr auch 'Action Replay'-Saves herunter.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Unsichere Saves?

PS2-Probleme mit der 'Max'-Serie

In seltenen Fällen kann es bei Datenübertragungen mit der PS2-Fassung des 'Action Replay Max' und des 'Max Drive' zum Verlust aller Spielstände kommen. So geschehen bei unserem 'Max Drive'-Test: Dabei wurde ein Spielstand in gepacktem Zustand auf die Memory Card zurückkopiert, welche umgehend unbrauchbar wurde. Die PS2 erkannte sie nur noch als leere Karte mit 300 KB freiem Speicher. Nur das Formatieren via Quadrat-Taste im Auswahlmenü der 'Max'-Software konnte das Speichermedium wieder reaktivieren. Alle Daten waren allerdings vernichtet. Von ähnlichen Vorfällen wird ebenso in den 'Codejunkies'-Foren berichtet. Auch drei Anfragen beim Bigben-Support halfen nichts. Eine Antwort war bis zum Redaktionsschluss nicht zu bekommen – futsch ist futsch.

Tipp: Um Datenverlust zu vermeiden, kopiert Ihr auszutauschende Spielstände zunächst auf eine leere Memory Card. Sollte etwas schiefgehen, bleibt Euch zumindest ein Backup der Daten erhalten.

Wireless Controller

Bigbens kabelloses Steuergerät schmiegt sich ergonomisch nur in große Hände. Die leichtgängigen Analogsticks zeigen leider zu großes Spiel. Das Steuerkreuz und die Tasten bieten zwar guten Druckpunkt, erweisen sich aber als etwas schwergängig. Guter Rumble-Effekt, Turbo-Taste und seitliche Gumminoppen gefallen dagegen. Der Energiespar-Modus schont daneben Batterien.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Wuchtiger wie schwerer Funk-Controller mit großer Reichweite (15 Meter), beigepackten AA-Batterien, leichtgängigen Sticks und durchschnittlichem Steuerkreuz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Gametalk

Die Xbox-Headset-Alternative bietet statt dem üblichen Nacken- einen einstellbaren Kopfbügel. Das zum PS2-Pendant gleiche Baumodell besitzt einen Lautstärkeregler am Kabel sowie eine große Ohrmuschel. Praktisch: Am Empfänger könnt Ihr ein zweites Headset anschließen, das sogar gleich mitgeliefert wird, aber sich als äußerst eng erweist. Daneben zeigten sich am Testexemplar Störgeräusche beim Anschluss des zweiten Sets.



Hersteller:	Bigben
System:	Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Xbox-Communicator-Ersatz mit adäquatem Sitzkomfort und guter Sprachqualität. Als Bonus liegt ein zweites Headset bei, das zusätzlich am Empfänger angeschlossen wird.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Multi-Format

Das 'Multi-Format Scart Cable' von Logic 3 ersetzt externe Scart-Verteiler, da es einen Umschalter für die jeweilige Konsole (PS2, Xbox, Gamecube) besitzt. Dank der Weiche bleibt das Signal auch beim gleichzeitigen Anschluss mehrerer Plattformen immer noch scharf. Eine zusätzliche Cinch-Weiche sowie S-Video- und FBAS-Kabel komplettieren die Anschlussvielfalt. PS2-Nutzer erfreuen sich daneben über DVD-Genuss ohne Grünstich dank abschaltbarem RGB-Signal per Kippschalter.



Hersteller:	Logic 3
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 20 Euro

Funktionelles Spider-Kabel für Vielzocker. Der Dreifach-Umschalter erspart Euch lästige Umstöpseleien. Sehr gut: abschaltbares RGB-Signal und optischer Ausgang für die Xbox.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

	Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS			
	Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller:	Sony	Bigben	Nintendo
Preis:	ca. 30 Euro	ca. 20 Euro	ca. 35 Euro
Fazit:	Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung:	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓
LENKRÄDER			
	Driving Force Pro	**360 Modena Racing Wheel**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller:	Logitech	Thrustmaster	Logitech
Preis:	ca. 140 Euro	ca. 80 Euro	ca. 80 Euro
Fazit:	Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung:	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓
SONSTIGES			
	Action Replay Max (PS2)	**Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)**	**Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)**
Hersteller:	Bigben	Logitech	Logic 3
Preis:	ca. 40 Euro	ca. 500 Euro	ca. 20 Euro
Fazit:	unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung:	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓







SAMURAI JACK

Kristallschwert PS2:

Um die mächtige Kristallklinge zu erhalten, haltet Ihr während des Spiels den **rechten Analogstick** nach unten und drückt gleichzeitig den **linken Analogstick** nach oben. Jetzt führt Ihr noch flink die unten stehende Kombination aus.

✖ ● ■ ▲

Kristallschwert Gamecube:

Auch auf dem Nintendo-Würfel dürft Ihr mit der Kristallklinge herumfuchteln. Wie gehabt haltet Ihr im Spiel den **rechten Analogstick** nach unten und drückt gleichzeitig das **Digikreuz** nach oben. Die nachfolgende Kombination beschert Euch schließlich das begehrte Kristallschwert.

A X B Y

Freischaltbarkeiten:

Die folgende Liste erklärt Euch, wie Ihr die unterschiedlichen, im Spiel enthaltenen Bonusfeatures freischalten könnt.

Skizzen
schlagt das Spiel im einfachen Schwierigkeitsgrad
Hintergründe
schlagt das Spiel im normalen Schwierigkeitsgrad
Charaktermodelle
schlagt das Spiel im schweren Schwierigkeitsgrad

Angriff des Riesenhuhns:

Ein gewaltiges Riesenhuhn setzt Euch mit Schnabel und Krallen zu, wenn Ihr die folgenden Anweisungen befolgt. Sobald Ihr die erste Stadt von "Samurai Jack" betreten habt, zückt Ihr Euer Schwert und attackiert eines der herumhopsenden kleinen Hühner mit blanker Klinge. Das ramponierte Federvieh schwillt prompt zum Riesenhuhn an und trachtet Euch aggressiv gackernd nach dem Bildschirmleben.

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

Mehr Erfahrungspunkte:

Ganz egal, wie ausgeprägt Euer stragegisches Geschick ist, mit erfahrenen Kämpen habt Ihr auf den Schlachtfeldern von "Disgaea: Hour of Darkness" ein wesentlich einfacheres Spiel. Eine Möglichkeit, Eure Helden schnell in höhere Levels zu katapultieren, ist das 'Werfen' von Gegnern. Sobald Ihr nämlich einen Feind gegen einen anderen schmeißt, ensteht aus den beiden ein größerer Kontrahent. Je nach Schlachtfeld und Lage könnt Ihr mit dieser Methode riesige Gegnermoloche erschaffen, töten und eine ungleich höhere Anzahl Erfahrungspunkte dafür einstreichen.

Schneller Aufleveln:

Eine andere Möglichkeit, Eure Helden in hochtrainierte Superkrieger zu transformieren, ist der Level 'Cave of Ordeals'. Kämpft Euch in dieser Höhle in den dritten Abschnitt vor. Hier haltet Ihr Ausschau nach einer Formation von drei mal drei Gegnern. Der Untergrund dieser Gruppe ist ein Geopanel, das Eure Erfahrung um 50 Prozent steigert. Wenn Ihr es schafft, die gesamte Gegneransammlung mit einem einzigen Schlag zu vernichten, bekommt Euer Rittersmann eine extrem hohe Erfahrungspunkt-Dosis zugesprochen. Da die Gegner aber recht robuste Verteidigungswerte besitzen, müsst Ihr sie entweder vorher mit Standardangriffen schwächen oder einen Eurer Krieger mit einem Magierteam extrem verstärken.

Speer des Longinus:

Bringt Eure 'Speermeisterschaft' auf Level 25 und sprecht Longinus an, um diese exquisite Bonuswaffe zu erhalten. Der Speer ist die stärkste Stangenwaffe in "Disgaea: Hour of Darkness" und verschafft Euch einen Riesenvorteil in Nahkämpfen.

CRASH BANDICOOT: FUSION



Spyro Party USA:

In "Crash Bandicoot: Fusion" verbirgt sich ein witziges "Spyro"-Bonusspiel. Gebt im Cheat-Menü des Spiels das unten angegebene Passwort ein, um den Minispiel-Modus freizuschalten. Dann startet Ihr das Spiel neu und haltet die Tasten **L** und **R** gedrückt. Es erscheint der Titel: 'Spyro Party USA'.

SW1NGS3T

100 Wumpa-Früchte:

Um 100 leckere Wumpa-Früchte in Euren Obstkorb kullern zu lassen, gebt Ihr im Passwort-Bildschirm von "Crash Bandicoot: Fusion" diesen Code ein.

CR4SH

200 Wumpa-Früchte:

Um noch mehr Exemplare der begehrten Obstsorte zu ergattern, benutzt Ihr im Passwort-Modus des Spiels den nachfolgenden Cheat.

G3cko

Agent Orange:

Dieses Passwort ermöglicht Euch, Crashs Abenteuer in glücklichen Orange-Farbtönen zu erleben. Bevor Ihr das Codewort eingeben könnt, müsst Ihr allerdings die **L** und **R**-Taste gedrückt halten, um den Eingabemodus aufzurufen. Habt Ihr genug von der orangen Pracht, startet Ihr das Spiel neu.

L4mpp0ST

Weitere Passwörter:

Die folgende Liste enthält zusätzliche Passwörter. Gebt sie im Cheat-Modus des Spiels ein.

Crash bekommt neue Hosen 1
ST4CY
Crash bekommt neue Hosen 2
R0BG
Crash bekommt grüne Hosen
K1LL4Z
Zwischensequenzen ansehen 1
CUTZ
Zwischensequenzen ansehen 2
CVTZ
Credits ansehen
CR3DITS
Dschungel-Karte
PHONT4G
Kanal-Karte
WH1STL3
mit R-Taste Granaten werfen
STR4WB3RRY
'Gung Ho Bandicoot'-Modus
C4M0
500 Wumpa-Früchte
C0FF33
grauer Farbton
TR4V1S
violetter Farbton
WVMP4FR00T



PHANTASY STAR ONLINE EP. 3: C.A.R.D. REV.

Kartenspiel:

Eine Menge zusätzlicher Karten warten in Sonic Teams dritter “Phantasy Star Online”-Auflage darauf, von Euch freigeschaltet zu werden. Manche Karten bekommt Ihr, wenn Ihr Speicherstände von anderen Sonic-Team-Spielen auf Eurer Memory Card habt. Wählt dazu an der ‘Trading’-Maschine den ‘Search Event Modus’ aus.

Beat-Karte
Speicherstand von “Sonic Heroes”
Clippen-Karte
Speicherstand von “Billy Hatcher and the Giant Egg”
Halloween-Rappy-Karte
Speicherstand von “Sonic Heroes”
Madam’s-Umbrella-Karte
Speicherstand von “Sonic Mega Collection”
Nano-Dragon-Karte
Speicherstand von “Phantasy Star Online 1 & 2”
Rage-Karte
Speicherstand von “Sonic Adventure 2 Battle”
Sange-Karte
Speicherstand von “Sonic Adventures DX”
Sonic-Knuckles-Karte
Speicherstand von “Sonic Heroes”

Spielkarten:

Eine andere Möglichkeit, an zusätzliche Karten zu kommen, ist das Erfüllen bestimmter Aufgaben. Die folgende Liste gibt Euch Aufschluss über die unterschiedlichen Quests, die Ihr im Story-Modus erledigen müsst, um die Karten zu ergattern.

K.C., Memoru und Rufina
‘Ruin Smugglers’ und ‘Love Quest 1’ auf der dunklen Seite durchspielen
Kilrya, Viviana und Teifu
‘Sighting’ auf der Heldenseite durchspielen
Reiz, Creinu und Ohgun
‘Sighting 2’ auf der Heldenseite durchspielen
Rio, Peko und Hyze
‘Unseen Enemy 1’ auf der dunklen Seite durchspielen
Saligun, Stella und Glustar
‘Development’ auf der Heldenseite durchspielen

DRIV3R

Fahrertricks:

Die Cheats aus der folgenden Liste könnt Ihr im Hauptmenü des Spiels aktivieren.

alle Waffen
R1 L2 ■ ● R1 R2 L2
Immunität
● ● L1 L2 R1 R2 ■
Unverwundbarkeit (nicht im Story-Modus)
■ ■ R1 R2 R1 R2
unendlich Munition
R1 R2 R1 R2 ■ ● ■
alle Missionen freischalten
L1 R1 L1 L2 ■ ■ ●
alle Fahrzeuge freischalten
L1 L1 ■ ● L1 R1 ●

Cheats:

Die Cheats für die Xbox-Version benutzt Ihr wie gehabt im Hauptmenü des Spiels.

alle Waffen
L L X Y Y R R
Immunität
X Y R R L L Y
Unverwundbarkeit (nicht im Story-Modus)
X Y L R L R R
unendlich Munition
R R L L X Y Y
alle Missionen freischalten
X X Y Y R R L
alle Fahrzeuge freischalten
X X Y Y L R L

Fahrzeuge:

Die folgende Liste erklärt, wo Ihr diverse Bonusfahrzeuge auftreibt.

Ford GT-40 (Nizza)
Garage des letzten Hauses auf der Straße der mittleren Brücke
Hot Rod (Nizza)
beim Feuerwehrhaus von Nizzas Flughafen
Racer GT (Istanbul)
in einem roten Container im Industrieviertel
Speedster (Istanbul)
im Südbahnhof der Stadt, in einem Gebäude hinter einem Frachtcontainer
Velocity Turbo (Miami)
südöstlich von Ticos Werkstadt in einer Gasse an dessen südlicher Hälfte

NES CLASSIC SERIES

The Legend of Zelda

Speichermenü:

Um in Links erstem Abenteuer Euren Spielstand zu speichern ohne zu sterben, ruft Ihr mit der **Start**-Taste den Optionsbildschirm auf. Hier betätigt Ihr gleichzeitig die Tasten **Select** und ⬆. Jetzt habt Ihr drei Optionen zur Auswahl: ‘Continue’ versetzt Euch an den Startpunkt des Spiels oder an den Anfang eines Labyrinths – je nachdem, wo Ihr Euch gerade befindet. ‘Retry’ ruft das Speichermenü auf, ohne Euren Spielstand zu sichern. ‘Save’ sichert Euer Spiel und ruft das Speichermenü auf.

Der zweite Durchlauf:

Der ‘Second Quest’-Modus steht eigentlich erst zur Verfügung, wenn Ihr das Spiel einmal durchgezockt habt. Ihr könnt Euch allerdings gleich daran versuchen, wenn Ihr folgenden Spielernamen eingebt:

ZELDA

Super Mario Bros.

Warp Zone 1:

Am Ende von Level 1-2 schweben vor der finalen Röhre Plattformen nach oben. Lasst Euch über die Röhre tragen und lauft nach rechts. Eine Kammer mit drei Fleisch fressenden Pflanzen taucht auf. Sobald Ihr hinunterspringt, verschwinden die Pflanzen und Nummern über den Röhren geben an, in welche Welt Euch die jeweilige Röhre bringt.

Warp Zone 2:

In der Mitte von Welt 4-2 schweben hinter dem ersten Set nach oben fliegender Plattformen zwei Felsblöcke unerreichbar in der Luft. Stellt Euch unter den zweiten Block und springt nach oben. Ein unsichtbarer Block erscheint. Springt hinauf und zertrümmert die Plattformen über Euch. Wieder auf dem Boden könnt Ihr einen Schritt nach dem ersten unsichtbaren Block einen zweiten erscheinen lassen. Ein letzter Sprung nach links aktiviert den letzten unsichtbaren Block, aus dem eine Ranke wächst. Klettert nach oben und lauft nach rechts.

Bomberman

Geheime Passwörter:

Gebt im Passwortbildsch “Bomberman” einen der a ten Codes ein, um das da ge Level zu betreten. Aus P den starten wir ab Level 2

Level 25
HIKGDODCPGJAHIEP
Level 26
ABHIMGLBANCLFEIN
Level 27
MNGKKDOOLGJAHIEK
Level 28
OLDJOIIKGLHFLOPEF
Level 29
IHJDIKMEFNCLFEINM
Level 30
IHDJOIIKGLHFLOPMN
Level 31
DJJDIDOOLFAJNMME
Level 32
IHIHPBPCPNCBOLIHI
Level 33
OLFEMANNMFADDJMA
Level 34
MNDJOODJDHLPPCKBA
Level 35
DJABEMKKMNNCHIM
Level 36
BADJOIIIHFDDJDIHO
Level 37
DJFEMBPBCGJKEFEEE
Level 38
DJKGDIIIHJGDOLOAB
Level 39
DJCPIODFECNOBABAE
Level 40
IHEFPPBGKFAIMNMO
Level 41
IHLOEHCMNNCMIHIII
Level 42
DJEFPHCMNJGBOLOAE
Level 43
MNGKKIIOLGJKEFEKG
Level 44
BAPCOMKDJJGBOLOD
Level 45
OLNMKDOIHFAIMNMG
Level 46
OLIHPMKNMFAIMNMA
Level 47
OLOLBFJGKGJKEFEFEF
Level 48
OLFEMFJGKLHPPCPLO
Level 49
NMABEKMKGNCLFEIII

F-ZERO GP LEGEND



F-Zero-Geheimnisse:
Von versteckten Rennstrecken über zusätzlichen Piloten bis hin zu neuen Fahrzeugen könnt Ihr eine gewaltige Anzahl versteckter Features im Handheld-Flitzer "F-Zero GP Legend" freispielen.
Unsere praktische Liste vermittelt Euch einen klaren Überblick von den zu erfüllenden Aufgaben und den dadurch ergatterbaren Belohnungen.

Illusion oder Red Canyon
einige Male den Standard-Goldcup im 'Grand Prix'-Modus gewinnen

Illusion 2 oder Red Canyon 2
einige Male den schweren Goldcup im 'Grand Prix'-Modus gewinnen

Astro Robin
Story-Modus mit Jack Levin gewinnen

Black Bull
Story-Modus mit Black Shadow gewinnen

Black Shadows Story-Modus
Story-Modus mit Rick Wheeler, Captain Falcon und Lisa Brilliant gewinnen

Captain Falcons Story-Modus
Story-Modus 2 mit Rick Wheeler gewinnen

Captain Falcons X-Strecke
Story-Modus mit Captain Falcon und danach die vierte Strecke gewinnen

Death Ancor
Story-Modus mit Zoda gewinnen

Elegance Liberty
Story-Modus mit Rick Wheeler oder Captain Falcon gewinnen

Great Star
Story-Modus mit Rick Wheeler gewinnen und dabei 2.550.000.000 Krediteinheiten verdienen

Jody Summers Story Modus
Story-Modus 4 mit Rick Wheeler oder Story-Modus 3 mit Rick Levin gewinnen

King Meteor
Story-Modus mit Black Shadow und 2.550.000.000 Credits beenden

Lisa Brilliant Story-Modus
Story-Modus 2 mit Samurai Goroh gewinnen

Little Wyvern
Story-Modus mit Lisa Brilliant gewinnen und 2.550.000.000 Krediteinheiten verdienen

Mad Wolf
gewinnt den Zero-Test, Klasse-S mit einer Bronze-Medaille

Moon Shadow
gewinnt den Zero-Test, Klasse-C mit einer Bronze-Medaille

Night Thunder
gewinnt den Zero-Test, Klasse-B mit einer Bronze-Medaille

Platinum Cup
gewinnt alle drei Cups im Novizen- und Standard-Modus

Rick Wheelers X-Strecke
gewinnt seine vierte Stage und habt danach weniger als 1.000.000.000 Krediteinheiten

Time Attack und Trainings-Modus
Gewinnt mindestens einen GP-Cup in jedem Cup auf jeder Schwierigkeit

DONKEY KONG COUNTRY 2

Passwörter:
Gebt die folgenden Passwörter im Cheat-Menü des Spiels ein.

keine Spezialfässer
rockard

alle Levels freischalten
Freedom

Musiktest
onetime

Abspann
kredits

zehn Bananen-Münzen
richman

15 Leben
helpme

50 Bananen-Münzen
wellrich

55 Leben
weakling

100 Bananen-Münzen
millionaire
(funktioniert erst, wenn Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt.)

101 Leben
crock
(siehe oben)

SHREK 2

Alle Levels freischalten:
Betretet den ersten Level und betätigt die **Start**-Taste. Im Notizbuch benutzt Ihr dann die folgende Kombination. Eine Stimme verkündet: "Thats what I call spreading joy!" Ab sofort stehen Euch alle Levels der Kinoumsetzung offen.



SPYRO: FUSION

Passwörter:
Gebt diese Codes im Cheat-Menü des Spiels ein. Die 'Farbcodes' könnt Ihr durch einen Reset ausschalten.

100 Edelsteine
V1S10NS

Feinde werden zu Schafen
SH33P

oranges Spiel
SP4RX

Spyro wird orange
SP4RX

SPIDER-MAN 2

Super-Spidey:
Gebt den folgenden Namen ein, um 40 Prozent mehr Heldenpunkte und diverse Extras freizuschalten. Je öfter Ihr den Cheat benutzt, desto mehr Heldenpunkte werden Euch gutgeschrieben. Achtung: Der Cheat funktioniert nicht, wenn Ihr einen anderen "Spider-Man 2"-Speicherstand auf Eurer Memory Card habt.
HCRAYERT

Belohnungen ohne Ende:
Eine riesige Palette von Bonus-Features und Auszeichnungen wartet darauf, erspielt zu werden. Die folgende Liste verrät, wie's geht.

Kampfarena-Modus
besiegt Doc Ock

Kino-Modus
besiegt Doc Ock im letzten Gefecht

Mauerrenner-Upgrade 2
150 Wolkenkratzer-Tokens

Alienjäger
besiegt Mysterio

Großwildjäger
besiegt Rhino

Wasserratte
130 Bojen-Tokens

Mitarbeiter des Monats
alle Pizza-Missionen erledigen

Spielmeister
100 Prozent des Spiels lösen

Hardcorezocker
alle 'Arcade'-Spiele mit Höchstpunktzahl abschließen

Tipp-Top-Held
213 Hinweis-Marker sammeln

Latin Lover
alle zehn Mary-Jane-Missionen lösen

Erkundungsmeister
alle Erkundungs-Tokens finden

Superschocker
Besiegt Shocker

Fotoprofi
erledigt alle sechs 'Daily Bugle'-Missionen

Tentakelschwinger
besiegt Doc Ock

Himmelsstürmer
alle Wolkenkratzer-Tokens finden

Wachsamer Held
alle Versteck-Tokens finden

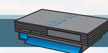
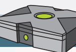
Geheimniskrämer
alle geheimen Tokens finden

Spider-Missile
finde alle 130 Bojen

Ausdauer-Modus in der Kampfarena
Übersteht die dritte 'Zeitrunde'

Freiheitsstatue:
Spieler mit amerikanischen Nationalambitionen können Spidey die Freiheitsstatue erklimmen lassen. Dazu hängt Ihr Euch einfach per Netzschwinger an einen der über der Stadt patrouillierenden Hubschrauber. Jetzt wartet Ihr ab, bis der Helikopter in die Bucht von Manhattan hinausfliegt. Kurz vor Liberty Island lasst Ihr Euch zu Füßen der Statue ins Wasser plumpsen.

DRIV3R

 Playstation 2  Xbox

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Jetzt geht's Jericho an den Kragen: Der zweite Teil unserer Lösung führt Euch direkt zum Finale mit dem Oberschurken – falls Ihr die höllisch schweren Aufgaben schafft!

Hijacking

Ein weiteres Auto muss gestohlen werden: Folgt dem Truck ❶ zum Anwesen ❷, er nimmt immer denselben Weg. Mit Vollgas überfahrt Ihr die beiden Wachen am Eingang, dann steigt Ihr aus und bekämpft die Wachen im Hof und links oben am Wasserturm. Steigt in den Wagen im Hof und verlasst das Anwesen durch die hintere Ausfahrt: Auf dem Weg zu Calita ❸ müsst Ihr einige Straßensperren umfahren, dabei darf der Wagen nicht beschädigt werden.

Waffendeal

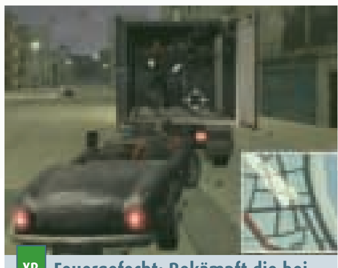
Jetzt geht's ab zum Sprengstoffhändler: Brettert in 50 Sekunden vom Flughafen ❹ zum Treffpunkt ❺, dort erwartet Euch eine Falle. Lauft auf die Rückseite des Grundstücks und bekämpft die Gangster hinter und rechts vom Truck. Steigt ein und fahrt das Dynamit ins Versteck ❻. Ihr habt nur 2:30 Minuten und die Verbrecher verfolgen Euch: Steigt regelmäßig aus und ballert auf sie mit der Uzi!

Eine Falle

Lomaz und Tucker sitzen in der Falle: Wenn Euer Wagen langsamer als 50 km/h fährt, explodiert die Bombe unter Eurem Sitz! Rast vom Start ❼ zum Strand ❽ – eine höllische Fahrt, bei der jeder Crash den Tod bedeutet! Am Strand lasst Ihr Lomaz auf den fahrenden Truck umsteigen. Über die Rampe rechts, dann wieder rechts weiter zu Fabienne. Rast zum Truck und springt im korrekten Augenblick aus dem fahrenden Wagen.

Trouble für Calita

Steigt schnell in den Wagen ❹, denn ein Truck (grüner Punkt) rast geradewegs auf Calita ❻ zu: Ballert die beiden Ganoven von der Ladefläche und nehmt Euch dann den Fahrer vor. Rast weiter zu Calita, folgt dem Weg



XB Feuergefecht: Bekämpft die beiden Schützen, dann stoppt der Truck.

und bekämpft die beiden Wachen nach der Ecke. Nehmt die Treppe rechts und überwältigt zwei weitere Wachen – von hier nehmt Ihr die Gangster im Hof aufs Korn. Nachdem Ihr Calita befreit habt, muss Fabienne dran glauben: Lauft die Treppe runter zum Wagen und verfolgt sie, bis sie eigenständig einen Unfall verursacht – sobald sie aussteigt, streckt Ihr sie nieder.

Befreie Dubois

Fahrt von der Gasse ❾ zum Restaurant ❿: Wenn Ihr durch die Seitengasse von der Hinterseite des Lokals kommt, könnt Ihr den Wachen in den Rücken fallen. Nehmt die Treppe und ballert auf die beiden Gangster, dann nähert Ihr Euch der Tür beim Verbandskasten: Sie springt auf, bekämpft die beiden Schützen! Folgt dem Gang und überwältigt sechs weitere Schurken. Dubois flüchtet mit zwei Bodyguards: Verfolgt den Wagen und ballert, bis er stehen bleibt – wenn die beiden Wachmänner zu Boden sinken, ist die Mission zu Ende.

Gejagt

Fahrt mit dem Boot von der Brücke ⓫ zum Bootshaus ⓬, in dem Euch ein Hinterhalt erwartet: Die Gangster schweißen schon die Tür auf! Der einzige Fluchtweg führt über Leiter und Balkon, aber es fehlt ein Stück: Nehmt den Gabelstapler und hebt eine Kiste an die lose Stelle. Jetzt könnt Ihr auf die andere Seite flüchten: Nehmt entweder das Boot und legt an einer beliebigen Stelle an oder ballert Euch durch den Vorderausgang: In jedem Fall müsst Ihr ein Fahrzeug kapern und weiter zum Flughafen ⓭ rasen. Nach den

NICE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

Straßensperren erwartet Euch eine weitere Schießerei, stürmt die Rampe und bekämpft die nahenden Verbrecher. Calita und Vauban fliehen nach Istanbul.

Überwachung

Willkommen in Istanbul: Mit einem Pickup-Truck ⑭ verfolgt Ihr die Gangster in ihr Versteck ⑮, nehmt den Eingang über die Kellertreppe an der Kreuzung. Die Wachen dürfen keinen Alarm schlagen, nehmt deshalb die Pistole mit Schalldämpfer und verpasst ihnen von hinten Kopfschüsse – bei Körpertreffern braucht Ihr mehrere Kugeln. Nehmt die Treppen links in den dritten Stock, dann bei der Leiter die beiden Absätze in den Raum unten und belauscht die Ganoven. Jetzt nehmt Ihr eine Schnellfeuerwaffe, denn Ihr werdet entdeckt: Ballert Euch ins Freie, lauft nach rechts und folgt dem Pfad, dann den Treppen und Gängen zur Straße – zahlreiche Schützen lauern Euch auf! Bevor Ihr mit dem Jeep ⑲ zum Hotel flüchtet, ballert Ihr auf alle anderen Wagen und Verbrecher – sie wollen Euch folgen.

Tanners Flucht

Ihr flüchtet mit dem Truck ⑯, diesmal steht Ihr aber auf der Ladefläche: Ballert auf die folgenden Polizeiwagen, am besten mit dem Granatwerfer. Wenn Euch die Cops näher kommen, feuert Ihr mit der Uzi eine Salve durch die Windschutzscheibe. Bei der Straßensperre ⑰ steigt Ihr ins Boot um, schippert mit Vollgas zur Anlegestelle ⑱ und ignoriert die entgegenkommende Wasserpolizei. Schnappt Euch den geparkten Wagen an der Straße und brettert nordwestlich zum Hotel: Wenn Euch die Polizeiwagen entdecken, wird's kniffig! Lauft in die Lobby, dann ist die Mission geschafft.

Ein neuer Kontakt

Die Verfolgungsjagd vom Abstellplatz ⑳ zur Einkaufsmeile ㉑ ist nicht leicht: Ihr startet auf Kies und Euer Wagen bricht obendrein sehr leicht aus, besonders wichtig ist ein guter Start. Kaum seid Ihr angekommen, fliegen Euch die Kugeln um die Ohren: Folgt der Einkaufsstraße und achtet auf die vielen Gangster in den Seitengassen.

Sackgasse

Bei dieser Verfolgungsjagd braucht Ihr einen schnellen Start: Lauft zum Wagen ㉒, setzt zurück und rast dem Flüchtling hinterher. Das Rennen nimmt unterschiedliche Wege und endet in einer Sackgasse ㉓: Sprintet schnell zum Gebäude mit dem Pfeil, hier ist ein Rücksetzpunkt. Bekämpft die beiden Wächter, nehmt den Verbandskasten links von der Tür und stürmt dann die linke Treppe hoch. Haltet Euch links und ballert auf die Gangster rechts, dann folgt Ihr Gängen und Türen zum Wagen. Schüttelt die Verfolger ab und flüchtet ins Versteck ㉙, betretet es durch den Seiteneingang.

Verfolgungsjagd

Wendet den Wagen ㉔ und folgt Calita mit Vollgas zur Zugbrücke ㉕, die gerade hochfährt. Haltet vor der Kante und drückt den Schalter im blauen Häuschen links, damit sie wieder runter fährt. Nach der Brücke haltet Ihr Euch links, Ihr erreicht die Motorradarena: Rammt Calita mit dem Feuerstuhl, um sie zu fangen.

Bomben-LKW

Jericho und Tanner folgen einem Truck ㉖, aus dem explosive Tonnen fliegen: Mit etwas Glück könnt Ihr sie kurz nach dem Abwurf treffen. Brettert wenn möglich auf der entgegengesetzten Fahrbahn und nehmt den Truck unter Beschuss. Die Flüchtigen wählen verschiedene Routen, aber das wird ihnen nichts nützen!

Folge dem Zug

Ihr startet am Bahnhof ㉗ und verfolgt den Zug zur Brücke ㉘: Gebt Vollgas und rast auf den linken Schienen, nach dem entgegenkommenden Zug überholt Ihr auf dem Seitenstreifen links. Ignoriert die ballernden Gangster und haltet Euch immer in der Mitte des Seitenstreifens: Vor der ersten Brücke müsst Ihr den Zug überholen, ansonsten wiederholt Ihr die Mission. Jetzt seid Ihr vor dem Zug, fahrt weiter, bis Jericho aussteigt: Folgt der Straße und ballert auf alle Gangster, aber nicht auf Jones, Vauban und die Cops! Bei der Polizeisperre eilt Ihr rechts zur Sackgasse: Bekämpft die entgegenkommenden Ganoven, dann fünf weitere und Jericho am Ende der Gasse. *oe*



XB Schießt die Tonnen am Truck ab, sonst schubsen sie Euch aus der Bahn.



XB Überholt Ihr den Zug vor der ersten Brücke, ist das Rennen simpel.



Sudeki

Xbox

PLAYER'S GUIDE - Teil 1

Die Welt von "Sudeki" birgt viele Gefahren für unbedarfte Abenteuer-Aspiranten. MAN!AC hilft Euch durch Aklorianer-Invasionen, Spinnen-Dungeons und die gruselige Schattenwelt. In Teil 1 unseres Player's Guides findet Ihr außerdem die ersten Nebenquests und bastelt so aus Eurem Anfänger-Quartett eine schlagkräftige Truppe. *mw*

Erste Schritte

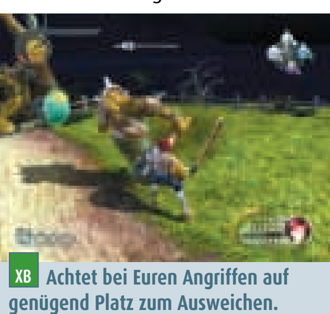
Eure erste Aufgabe ist Tals Schwertkampftraining im Burghof vom Illumina. Folgt dem Pfeil auf der Übersichtskarte oben links und zeigt der Katzenlady Buki Eure Kampftechniken. Um das Tutorial zu beenden, drückt Ihr die Select-Taste. Danach erhaltet Ihr den Auftrag, eine Patrouille ins Dorf New Brightwater zu leiten. Bevor Ihr das Schloss verlasst, solltet Ihr Eure ersten fünfzig Gulden in Heiltränke investieren. Vergesst nicht, sämtliche Vasen und Schatztruhen nach nützlichen Items zu durchstöbern. Voll ausgerüstet trefft Ihr dann Eure beiden computergesteuerten Mitarbeiter vor dem Burgtor.

Nach Brightwater

Eure Route führt mitten durch eine Aklorianer-Invasion. Folgt dem Pfeil auf der Übersichtskarte und rückt langsam gegen die in Wellen auftauchenden Feinde vor. Wenn Ihr eingekreist werdet, schafft ein Druck auf den B-Knopf genügend Freiraum, um einen Feind nach dem anderen zu erledigen. Bevor Ihr einen neuen Abschnitt betretet, solltet Ihr stets nach einem Savepunkt Ausschau halten. Sobald Ihr 'Nolans Gehöft' erreicht, werden Eure zwei Kameraden weggeputzt. Dieses Ereignis könnt Ihr nicht verhindern. Im Inneren und neben dem Bauernhaus warten einige Schatzkisten auf ihre Entdeckung. Hinter einer Brücke attackiert Euch der erste dicke Brocken, eine aklorianische Missgeburt. Greift diesen Klotz nicht an, wenn er eine rote Aura ausstrahlt, um übermäßigen Schaden zu vermeiden, und zieht Euch zurück, sobald Ihr ihn besiegt habt. Der Dickmatz explodiert und kostet Euch nochmals schmerzhafte Lebenspunkte. Bald danach erreicht Ihr eine Piratenhütte, deren Besitzer von den Invasoren hingemeuchelt wurde. Lasst die Hütte fürs Erste links liegen und schlagt Euch zum Strand durch, wo der Kampf gegen den ersten Endgegner ansteht.

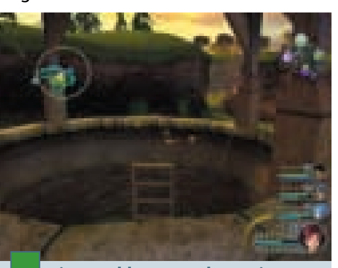
Kampfoger

Nach einer Schar von Standardgegnern gibt sich dieser gewaltige Grobian die Ehre und attackiert Euch mit wuchtigen Keulenhieben. Bevor Ihr Shreks bösen Zwillingsbruder effektiv bekämpfen könnt, müsst Ihr erst einmal einige heftige Treffer auf seinen Schild landen und ihn zertrümmern. Der Schild hat einen eigenen Energiebalken. Jetzt greift der Oger beidhändig an. Zieht Euch zurück und lauft im Kreis um das Biest herum, bis Ihr in seinem Rücken steht. Von hinten landet Ihr jetzt eine komplette Kombination und zieht Euch zurück. Nach einiger Zeit zwingt Ihr den Oger auf diese Weise in die Knie. Sobald Gott Tetsu in einer Zwischensequenz erscheint, habt Ihr gewonnen. Ihr erhaltet Euren ersten Beschützerschlag und Tal verpasst dem Oger automatisch den Todesstoß. Jetzt ist der Weg endlich frei nach New Brightwater.


XB Achtet bei Euren Angriffen auf genügend Platz zum Ausweichen.

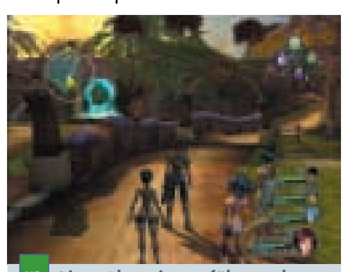
New Brightwater

Im blauen Haus in der Dorfmitte erfahrt Ihr den Aufenthaltsort von Prinzessin Ailish: der Leuchtturm. Steigt die Treppen am anderen Ende des Dorfes empor und nehmt die schnuckelige Schnepfe in Euer Gewahrsam. Ab jetzt könnt Ihr den Rückweg nach Illumina antreten. Vorher solltet Ihr aber eine Rast im Gasthaus von Brightwater einlegen und beim Schmied gegebenenfalls Eure Klinge verbessern. Auf dem Rückweg könnt Ihr bei zwei Händlern Eure Fundstücke verscherbeln. Passt auf, wem Ihr was verkauft: Der Händler in der Nähe von Brightwater macht gute Preise für Felle, der Marketender auf der Hälfte des Weges zahlt Höchstpreise für Echsenhäute. Ein dritter Händler, der Euch Edelsteine günstig abkauft, ist erst später im Spiel erreichbar, spart Euch die Kleinode also auf, wenn Ihr nicht an akutem Geldmangel leidet. Das vorher erwähnte Piratenhaus durchsucht Ihr jetzt mit Prinzessin Ailish. Schaltet im Haus in die Ego-Perspektive und entzaubert die verhüllte Schatztruhe. Diesen Vorgang werdet Ihr in "Sudeki" noch oft durchführen müssen. Haltet immer Ausschau nach goldenen Funken, die versteckte Gegenstände und falsche Mauern anzeigen. Auf dem Rückweg nach Illumina kommt Ihr an einem roten Brunnen vorbei, den Ihr mit Ailish entzaubern könnt. Am Grund liegt eine weitere Schatztruhe.


XB Diese goldenen Funken zeigen magisch versteckte Objekte an.

Nach Shadani-Mo

Im Schloss holt Ihr Euch mit Tal einen Anpfiff vom Vater ab und eilt dann zu einer Audienz bei der Königin. Ab jetzt steuert Ihr Prinzessin Ailish, die sich in den Kopf gesetzt hat, Tal und den anderen nach Shadani-Mo zu folgen. Stattet Euch mit Heiltränken und Fertigkeitssalben aus und brecht auf. Der Weg ist zunächst derselbe wie nach Brightwater. Bei der Brücke geht Ihr linkerhand am Steinkreis vorbei und schlagt den Pfad zum Dorf der Antropomorphen ein.


XB Diese Abzweigung führt nach Shadani-Mo.

Felle, Totems & Kugeln: die ersten Nebenquests

Mosquito-Saugstacheln:
Kilk, wohnhaft in New Brightwater, drückt ein nettes Sümmchen für die Rüssel der summenden Quälgeister ab.

Der Lagerschlüssel:
Ein Kerl im Gasthaus von Brightwater gibt Euch seinen Lagerschlüssel. Schließt den Schuppen auf und räumt ihn leer.

Wolfsfelle:
Bringt Ricardo im Thronsaal von Illumina einige Wolfsfelle und streicht eine satte Belohnung ein.

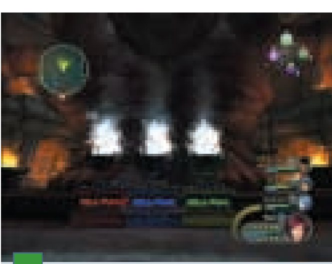
Balkonschlüssel:
Links im Thronsaal von Illumina bekommt Ihr den Balkonschlüssel. Setzt die Fähigkeiten Eures Quartetts ein, um zahlreiche Schatzkisten zu öffnen.

Kugeln des Geistes:
Piff schenkt Euch in der Schattenwelt für je 25 Kugeln eine feine Waffe.

Während dieser Reise müsst Ihr Eure Kampfgewohnheiten etwas umstellen: Prinzessin Ailish verschießt aus der Ego-Perspektive magische Ladungen mit zwei Zauberstäben. Bei den Vogelscheuchen und Fledermäusen solltet Ihr den Elektrostab nutzen, um die großen Gegnertrupps in Schach zu halten. Bewegt Euch dabei rückwärts und behaltet Eure Feinde stets im Blick. Die Wolfsbestien nehmt Ihr mit dem Königszepter unter Dauerbeschuss und umkreist dabei stetig Euer Zielobjekt. Am Schluss Eures Kampfes gegen das Wolfsrudel taucht wieder einmal Tetsu auf und verleiht Ailish ihren Beschützerschlag. Der Weg nach Shadani-Mo ist geschafft.

Tempel des Mo

Macht im Dorf der Tiermenschen zunächst die übliche Runde über Gasthaus, Händler und Schmied und sammelt alle Kisten ein. Schließlich haltet Ihr nach einem Talrund Ausschau, das von zwei gelben Flaggen eingerahmt wird. Betretet hier alle Koten und palavert mit den Dorfältesten, um die Genehmigung für einen Tempelbesuch zu erhalten. Der Tempeleingang liegt in einem weiteren Talkessel, der mit roten Standarten markiert ist. Ab jetzt erkunden Tal und Ailish die unteren Stockwerke des von Spinnen verseuchten Gotteshauses, Buki und Elco übernehmen die luftigeren Gefilde. Der Weg durch den Tempel ist recht linear, folgt dem Pfeil auf der Übersichtskarte und hackt Euch durch die Armee der Spinnenmonster. Am Grund einer gewaltigen Halle erwartet Euch das erste Rätsel: Zwischen einer roten und einer grünen Fackel seht Ihr goldene Lichtpunkte umher schweben. Schaltet in Ailishs Ego-Perpsektive, um die mittlere blaue Fackel zu materialisieren und schiebt den Feuertopf dann mit Tal in die Lücke zwischen die beiden anderen Fackeln.

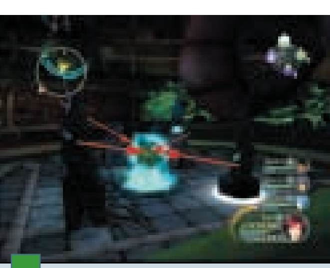


XB Ordnet die Fackeln in dieser Reihenfolge an, um das Tor zu öfnnen.

Wenig später heißt es erneut: Knobeln. Der Weg ist durch zwei gebogene Eisengitter versperrt, vor denen eine weiße Flamme flackert. Dreht Euch um und betretet den angrenzenden runden Raum. Hier nehmt Ihr zuerst ein wenig vom gelben Pulver und werft es in die weiße Flamme, dann gebt Ihr blaues Pulver hinzu, um grünes Feuer zu mischen und öffnet so das erste Tor. Das gleiche Spiel wiederholt Ihr dann mit blauem und rotem Pulver, um auch das violette Gatter zu entriegeln. Schaut Euch zunächst im grünen Abschnitt um, nehmt alles Nützliche mit und folgt dann dem Weg durch das violette Tor. Sobald das Spiel zu Buki und Elco umschaltet, werdet Ihr in die besonderen Fähigkeiten der beiden eingewiesen: Buki klettert an Flechten Steilwände empor und Elco kann seinen Raketenrucksack an gelben Kristallen aufladen und kurze Strecken fliegen. Folgt den Bildschirmanweisungen und achtet bei Elcos Flugeskapaden auf regelmäßige Zwischenlandungen, um nicht ins darunterliegende Stockwerk abzuschmieren.

Drachenkammer

Tal und Ailish kämpfen sich zugleich in die Drachenkammer vor. Hier stehen einige Steinreflektoren zu Füßen einer gigantischen roten Drachenstatue. Lauft mit Tal ganz nach unten und untersucht die Stehlen aus der Ego-Perspektive: Nur bei vieren ist der blaue Spiegelkristall noch intakt. Räumt also erst einmal die kaputten Reflektoren aus dem Weg. Jetzt positioniert Ihr jede der vier Säulen im Kreis auf einem der leuchtenden Symbole im Boden. Dabei müsst Ihr darauf achten, dass der Kristallkopf ins Innere des Kreises blickt. Habt Ihr alle Stempen korrekt ausgerichtet, produziert die Drachenstatue einen Feuerstoß und brennt den Durchgang im Stockwerk darüber frei.



XB Nach dem Reflektorrätsel muss sich Buki der Spinnenkönigin stellen.

Spinnenkönigin

Die voluminöse Arachnidenfürstin hat drei unterschiedliche Angriffsmuster. Eine orange Schockwelle, die sich kreisförmig ausbreitet, aber keine besonders große Reichweite hat, einen violetten Giftstrahl und eine vernichtende Rammattacke. Meistens werden die Angriffe in dieser Reihenfolge abgespult. Haltet Buki am Rand der Arena und umkreist die Monsterspinne. Schockwellen und Gifspritzern könnt Ihr so relativ einfach ausweichen. Sobald das Ungetüm auf Euch zurast, stellt Ihr Euch vor einen der Simse, auf denen die Arenafackeln stehen und weicht im letzten Moment aus. Die Spinne knallt gegen den Sockel und ist für einige Sekunden benommen und verwundbar. Wenn Ihr noch Fertigkeitspunkte habt, könnt Ihr jetzt mit Bukis ‘Wirbelwind’-Attacke einigen Schaden anrichten, ansonsten schlagt Ihr zwei bis drei Combos in den Spinnenleib, zieht Euch wieder zurück und beginnt das Spiel von vorne. Nach einigen Durchläufen streckt der Kankra-Verschnitt alle Achte von sich.

Schattenwelt

Unversehens findet sich Euer Quartett in einer spukigen Schattenwelt wieder. Folgt dem Pfad und geht sparsam mit Heil-Items und Ailishs Heil-Fertigkeiten um und kämpft Euch durch, bis Ihr rechts einen von niedrigen Palisaden versperrten Pfad findet. Am anderen Ende des Pfades warten ein Speicherpunkt und die Kate von Magiergeier Hexam. Lasst Euch von ihm die Geheimnisse der Schattenwelt erklären und kehrt danach zurück in die Hütte, um eine kostenlose Heilung zu genießen. Bevor Ihr nun den Tempel von Farex Lore auseinander nehmt, solltet Ihr Hexams Heilservice und die unendlich auftauchenden Monster für einige Trainingseinheiten nutzen.

Farex Lores Tempel

Der Tempel führt linear in die Tiefe und bietet etliche Massenkämpfe. Habt Ihr bei Hexams Hütte fleißig trainiert, solltet Ihr gut durchkommen, bis Ihr vor Farex Lore steht. Aktiviert alle verfügbaren Unterstützungsfertigkeiten, lasst Tal und Buki die Totem-Minione dezimieren und nehmt mit Elco und Ailish den Geisterlord unter Beschuss. Behaltet die Energie Eurer Nahkämpfer im Auge, haltet die Fernkämpfer auf Abstand und der große böse Wolf segnet alsbald das Zeitliche. Hinter Farex’ Thronsaal kann Buki eine Säule erklimmen und den Navigationsstein einsacken. Nach einer Stippvisite bei Hexam macht Ihr Euch auf den Rückweg und beamt Euch am Steinkreis direkt nach Brightwater. Im Hafendorf angekommen, wählt Ihr Buki aus und geht zum Schmied. Vor der Schmiede dreht Ihr Euch zum Wasser und findet am Boden den Anfang einer Moosflechte, die sich über die Steilwand erstreckt. Buki klettert daran hinunter und sammelt auf der Klippe rechts die Ruder auf. Am Pier leiht Ihr Euch ein Boot und rudert heimwärts.



XB Hinter Bukis Kletterparcours wartet bereits der göttliche Tetsu, um der quirligen Katzenfrau den persönlichen Beschützerschlag und eine Rüstung zu überreichen.

MANISCHER MOMENT!



Übermut tut selten gut: Raphaels ungezügelter Ehrgeiz lässt ihn rot sehen.

Kaum versammelt sich die Redaktion mitsamt weiblichem Anhang zur Inspektion des neuesten Singspiels (in diesem Fall Konamis "Karaoke Revolution 2") vor dem Fernseher, geht mit so manchem der Gaul durch. Um sich gegen vermeintliche Absprachen der deutschen Kollegen durchzusetzen, ließ sich unser schweizer Import Raphael zu einem verhängnisvollen Deal hinreißen: Nach einer besonders herzschmerzigen Ballade nahm er kurzerhand Ollis Angebot an, gegen den Verzehr einer besonders scharfen Pfefferschote Bonuspunkte einzusacken. Das sprichwörtliche Ende vom Lied: Nach mehreren in Rekordtempo geschluckten Litern Flüssigkeit und heftigen Keuchanfällen näherte sich die Gesichtsfarbe immerhin langsam wieder dem Urzustand...

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Wechsel mit Folgen: Christian Blendl verabschiedet sich gen Würzburg, Stephan Freundorfer übernimmt mutig die ehrenvolle Aufgabe, die MAN!AC ins nächste Jahrtausend zu führen. Ansonsten befragten wir ein halbes Dutzend Experten zum Thema 'Videospiele 2000', beschäftigten uns beim Spieleführer mit dem heutzutage nur noch selten gesehenem Denkspiel-Genre und berichteten über den ersten vermeintlich sicheren Playstation-Kopierschutz. Im Testteil setzten das erste "Syphon Filter" und das bis dato letzte "Duke Nukem" namens "Zero Hour" Akzente. Zu Previewzwecken besuchten wir die "Real Neverending Story"-Macher Discreet Monsters, die bald darauf am eigenen Größenwahn scheitern sollten.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



In Großbritannien greift Sonys 'Fun, anyone?'-Kampagne vorzugsweise zu humoristischen Mitteln: Während bei den Sportspielen (links) angesichts der Erfolglosigkeit von Beckham, Henman & Co. sarkastischer Klamauk für Lacher sorgt, setzt "Syphon Filter" (rechts) auf die Veräppelung diverser Klischees.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Thorsten Küchler (tk)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), Andreas Ulrich (au)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Metal Gear Solid 3" © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME 10/2004

erscheint Freitag, den 27. August

Nach dem ungewöhnlich spielearmen Juli geht's nun wieder rund: Während Ulrich im sonnigen Spanien bei **Activate 2004** die wichtigsten Neuheiten von Activision und LucasArts begutachtet, schleicht Thomas in Montreal mit Sam Fisher in **Splinter Cell Chaos Theory** um die Wette. Olli folgt schließlich Microsofts Ruf nach Seattle und zockt dort die frischesten Betas von **Halo 2** und **Forza Motorsports** an, während Ubisoft mit **Prince of Persia 2** dem heimischen Mering einen Besuch abstattet. Im Testteil erwarten wir so manchen Spitzenkandidaten wie die Rasersensation **Burnout 3** (Bild) oder Segas häufig verschobenes Action-Abenteuer **Headhunter: Redemption**. Nintendo bringt doch noch die knuffige Lebenssimulation **Animal Crossing** an den Start, zudem inspizieren wir für RPG-Fans Namcos Importperle **Tales of Symphonia**. Und wie immer dabei: 16 Seiten **MAN!AC Extended**!

